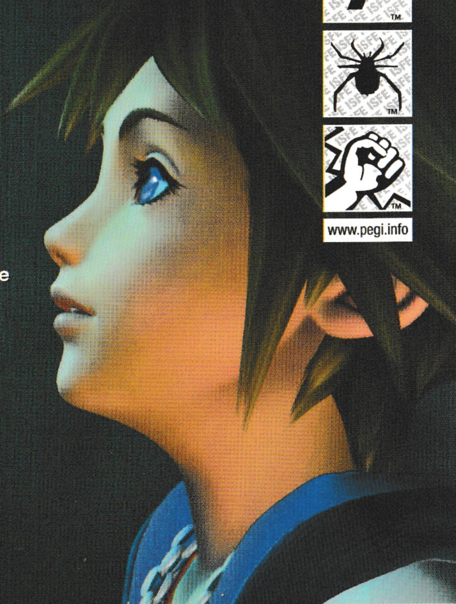
Během nadpřirozené bouře je 14letý Sora přenesen na vzdálený ostrov. Sora se potom vypraví hledat ztracené přátele. Spojte se s dvorním kouzelníkem Donaldem a kapitánem Goofem a následujte Soru na odvážné cestě, aby našel své přátele a porazil zlosyna „Heartlesse“.

Počas podivnej búrky sa štrnásťročný Sora premiestni na vzdialený ostrov. Sora sa potom vydá hľadať stratených priateľov. Spojte sa s dvorným kúzelníkom Donaldom a kapitánom Goofym a nasledujte Sora na odvážnej ceste, aby našiel svojich kamarátov a porazil zlé stvorenia „Heartless“.

14 letni Sora, którego czarodziejska burza przeniosła do dalekiej krainy, wyrusza na poszukiwanie przyjaciół. Razem z nadwornym czarodziejem Donaldem i kapitanem Goofym dołącz do Sory, który chce odnaleźć przyjaciół i pokonać "Okrutników".

Miután egy galaktikus vihar a 14 éves Sorát egy távoli vidékre repíti, elindul elveszett barátai megkeresésére. Sora, egy csapatban Donalddal, az udvari varázslóval és Goofy kapitánnyal, nekivág a kalandos útnak, hogy megtalálja barátait és legyzsoltoezsoltzze a gonosz 'Heartless'-t.







www.playstation.com
www.square-enix-europe.com
www.kingdom-hearts.com
www.playstation.disneyeurope.com

DUALSHOCK®2

© 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and used by Permission Copyright © Edgar Rice Burroughs, Inc and Disney Enterprises, Inc. © Touchstone Pictures. All Rights Reserved. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002, 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. Developed by SQUARE ENIX CO., LTD

1 hráč • Memory Card (paměťová karta) (8MB) (pro PlayStation®2): minimum 132KB • Kompatibilní s analogovým ovladačem: všechna tlačítka • Kompatibilní s vibrační funkcí

1 hráč • Memory Card (Pamäťová karta) (8MB) (pre PlayStation®2): minimálne 132KB • Kompatibilné s analógovým ovládačom: všetky tlačidlá• Kompatibilné s vibračnou funkciou

1 gracz • Memory Card (karta pamięci) (8MB) (do PlayStation®2): minimum 132KB • Kompatybilny z kontrolerem analogowym: wszystkie przyciski • Kompatybilny z funkcją wibracji

1 játékos • Memory Card (memóriakártya) (8MB) (PlayStation®2-höz): minimum 132KB • Kompatibilitás az analóg kontrollerrel: minden gombbal • Kompatibilis a vibrációs funkcióval

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
Made in Austria. Game © 2002 Disney. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SQUARE ENIX CO., LTD.





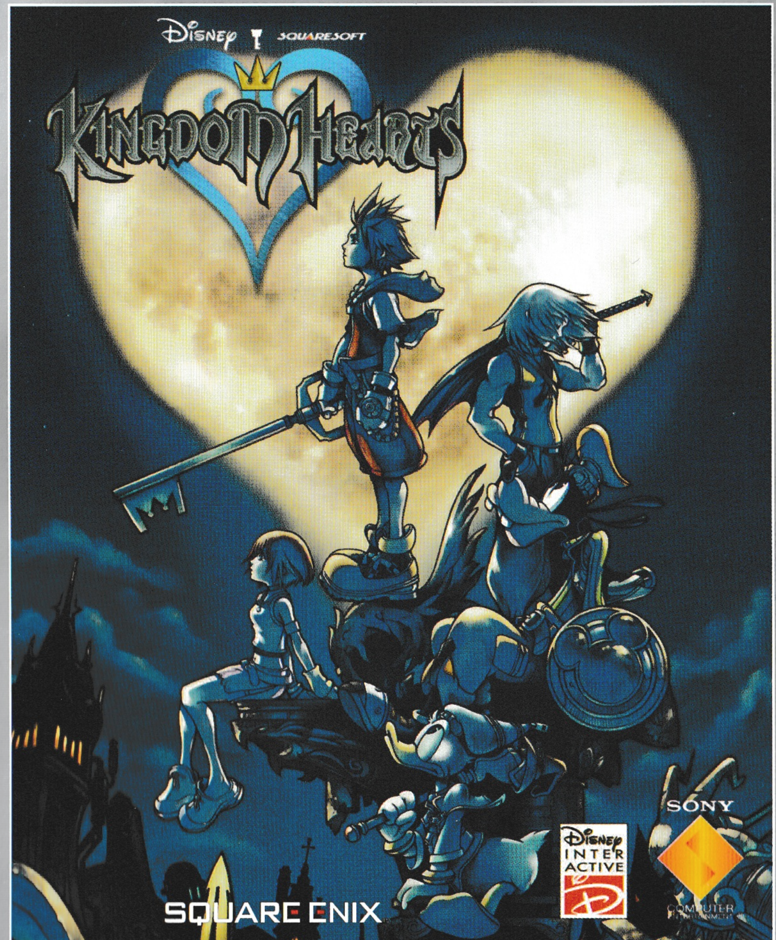
This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

PAL
PlayStation®2
Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
SCES 50967
9627913

PlayStation®2



PAL



7+
www.pegi.info

Platinum

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS



www.playstation.com
www.square-enix-europe.com
www.kingdom-hearts.com
www.playstation.disneyeurope.com

SCES-50967

"PS logo", "PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY logo is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
© 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and used by Permission Copyright © Edgar Rice Burroughs, Inc and Disney Enterprises, Inc. © Touchstone Pictures.
All Rights Reserved. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002, 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. Developed by SQUARE ENIX CO., LTD.

711719627913

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS





SQUARE ENIX



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ®

Bezpečnostní opatření

Tento kompaktní disk obsahuje software pro počítačový zábavní systém PlayStation®2. Nikdy jej nepožívejte pro žádný jiný systém, neboť by se tím mohl poškodit. Tento disk splňuje pouze technické podmínky PlayStation®2 pro systém PAL. Nelze jej používat pro žádné jiné verze technických podmínek systému PlayStation®2. Přečtěte si pozorně Návod k obsluze systému PlayStation®2, abyste se jej naučili správně používat. Zasunujte disk do systému PlayStation®2 vždy takovým způsobem, aby strana, ze které chcete přehrávat, byla otočena směrem dolů. Nedotýkejte se povrchu disku. Držte jej za okraje. Udržujte jej v čistotě a bez škrábanců. Pokud se povrch ušpiní, jemně ho utřete s měkkým, suchým hadříkem. Nenechávejte disk ležet v blízkosti tepelného zdroje, na přímém slunečním světle nebo v prostředí s nadměrnou vlhkostí. Nepoužívejte disk, který by byl nesouměrně vylisovaný, rozbitý nebo zkroucený či spravený pomocí lepicí pásky. Mohlo by to vést k selhání funkčnosti systému.

Zdravotní rizika

Za účelem zdravotní ochrany zajistěte, abyste si během každé hodiny hry udělali patnáctiminutovou přestávku. Nehrajte, jste-li unaveni či neměli-li jste dostatek spánku. Hrajte vždy v dobře osvětlené místnosti a seďte tak daleko od obrazovky, jak to dovolí přívodní šňůra. Někteří lidé při pohledu na blikající světlo nebo blikající obrazce v běžném denním prostředí zakoušejí epileptické záchvaty. Tito lidé mohou zakoušet záchvaty i při pozorování obrazů televize nebo při video hrách. Dokonce i ti hráči, kteří dřív nikdy neměli žádný záchvat, mohou mít dosud neprojevenou epilepsii. Trpíte-li epilepsií nebo zakusíte-li během hry jakýkoliv z následujících příznaků: mdloby, vidiny, svalové záškuby nebo jiné samovolné pohyby, ztráta vědomí o okolí, duševní zmatení a/nebo křeče, navštivte před započetím video hry lékaře.

PIRÁTSTVÍ

Neoprávněná reprodukce všech nebo jakékoliv části hry tohoto výrobku a neoprávněné používání obchodních známek pravděpodobně zakládají trestní přečin. PIRÁTSTVÍ škodí uživatelům stejně jako zákonným vývojářům, vydavatelům a prodejcům. Máte-li podezření, že tento výrobek je neautorizovanou kopií nebo máte-li jakoukoliv jinou informaci o pirátském výrobku, zavolejte prosím na telefonní číslo místní zákaznické podpory uvedené na zadní straně této příručky.

Viz zadní strana této příručky – Servisní číslo zákazníka a Horká linka hry č.

SCES-50967

1 hráč • Memory Card (paměťová karta) (8MB) (pro PlayStation®2): minimum 132KB • Kompatibilní s analogovým ovladačem: všechna tlačítka • Kompatibilní s vibrační funkcí

Game © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and Used by Permission. Copyright © 2002 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by SQUARESOFT. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. POUZE PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

NASTAVENÍ

Nastavte si počítačový herní systém PlayStation®2 podle pokynů v Návodu k obsluze. Přesvědčte se, zda je vypnutý hlavní vypínač napájení (umístěný na zadní straně konzoly). Ještě před zapnutím konzoly připojte podle potřeby herní ovladače nebo jiné příslušenství. Doporučujeme vám nepřipojovat ani neodpojovat příslušenství po zapnutí přístroje.

Nyní pomocí hlavního vypínače zapněte konzolu a stiskněte tlačítko ⏻/RESET. Když se indikátor ⏻ rozsvítí zeleně, stiskněte tlačítko ⏏. Vysune se podavač disku. Položte disk s hrou KINGDOM HEARTS na podavač potištěnou stranou nahoru. Znovu stiskněte tlačítko ⏏ a podavač disku se zasune. Před spuštěním hry stiskněte ještě jednou tlačítko ⏻/RESET.

POZNÁMKA: Informace v této příručce byly správné v době odsouhlasení k tisku, v posledním stádiu vývoje hry však mohly ještě nastat drobné změny. Všechny záběry v této příručce jsou z anglické verze hry a některé mohou pocházet z verzí hry před jejím dokončením, takže se mohou mírně lišit od snímků z hotové hry.

MEMORY CARD (Paměťová karta) (8 MB) (pro PLAYSTATION®2)

POZNÁMKA: V této příručce se používá výraz "MEMORY CARD" pro paměťové karty MEMORY CARD (8MB) (pro PlayStation®2, SCPH-10020 E). Paměťové karty MEMORY CARD (kód produktu SCPH-1020 E), které jsou určeny pro software formátu PlayStation®, nejsou s touto hrou kompatibilní.

Chcete-li uložit nebo načíst herní nastavení a průběh hry, vložte paměťovou kartu MEMORY CARD do zásuvky herní konzoly.

Před spuštěním hry se přesvědčte, zda máte na paměťové kartě MEMORY CARD dostatek volného místa. Chcete-li uložit herní data, zkontrolujte před spuštěním hry, zda je k dispozici alespoň 132 KB volného místa. Jedna paměťová karta MEMORY CARD pojme až šedesát souborů uložených dat hry KINGDOM HEARTS, které lze uložit do libovolné ukládací oblasti z devětadevadesáti dostupných oblastí. Více informací o ukládání najdete v části Main Menu (Hlavní nabídka) dále v této příručce.

SMĚROVÁ TLAČÍTKA – POHYB

V této příručce jsou symboly ⬆, ⬇, ⬅, ➡ atd. používány k označení směru směrových tlačítek i levé analogové páčky. Chcete-li používat levou analogovou páčku a pravou analogovou páčku, analogový ovladač (DUALSHOCK®2) musí být v analogovém režimu (svítí červená kontrolka). Standardně je hra KINGDOM HEARTS nastavena na analogový režim (svítí červená kontrolka).

START MENU (Nabídka Start)

NEW GAME (Nová hra)

Stisknutím tlačítka ⬅ nebo ➡ zvýrazněte úroveň obtížnosti Normal nebo Expert a stisknutím tlačítka ⊗ volbu potvrďte.

Na obrazovce se objeví následující zpráva:

Select vibration setting

On Off

Zvolením On (Zapnout) zapněte vibrace analogového ovladače (DUALSHOCK®2).



Před zahájením hry se zobrazí výzva k pokračování. Volbou Yes (Ano) zahájíte Sorovo dobrodružství.

NAČTENÍ DAT A POKRAČOVÁNÍ

Pokud Sora přijde o všechny body HP (Hit Points), zobrazí se obrazovka pro pokračování.

Zvolením Continue (Pokračovat) pokračujte od místa, na kterém byl Sora přemožen, nebo hru ukončete. Chcete-li začít od místa v dříve uloženém souboru, vyberte Load Game (Načíst hru).



ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

ANALOGOVÝ OVLADAČ (DUALSHOCK®2)

Při zapnutí se analogový ovladač (DUALSHOCK®2) standardně přepne do analogového režimu (indikátor: červený). Funkci vibrování analogového ovladače (DUALSHOCK®2) lze zapnout nebo vypnout v části Config(Konfigurace) nabídky Main Menu (Hlavní nabídka), která je popsaná dále v této příručce.

POZNÁMKA: KINGDOM HEARTS je kompatibilní pouze s analogovým ovladačem (DUALSHOCK®2).



Tlačítko ○	Zrušit/Skok/Pustit/Rychle plavat/Nahoru při létání nebo plavání.
Tlačítko △	Příkaz členům skupiny k zahájení útoku na zaměřený cíl/Stiskněte a současně přidržte tlačítko L1, čímž se provede určené kouzlo.
Tlačítko □	Použití speciální schopnosti/Dolů při létání nebo plavání/Stiskněte a přidržte tlačítko L1, čímž provedete určené kouzlo.
Tlačítko ✕	Potvrdit/Stiskněte a současně přidržte tlačítko L1, čímž provedete určené kouzlo.
Tlačítko L1	Přidržením se zobrazí nabídka pro rychlou volbu kouzel.
Tlačítko L2	Otočit kameru proti směru hodinových ručiček (nelze použít při zaměření cíle)/Stiskněte jej současně s tlačítkem R2, čímž kameru vrátíte do výchozí čelní pozice/Procházet dostupné cíle, používá-li se zaměření.
Tlačítko R1	Zapnout nebo vypnout zaměření cíle.
Tlačítko R2	Otočit kameru ve směru hodinových ručiček (nelze, pokud se používá zaměření cíle)/Stiskněte jej současně s tlačítkem L2, čímž vrátíte kameru do výchozí čelní pozice/Procházet dostupné cíle při zapnutém zaměřování cíle.

Tlačítko R3	Potvrdit (deaktivováno v nabídce Main Menu)
	Posune kurzor v Main Menu (Hlavní nabídka) a Command Menu (Nabídka příkazů).
Levá analogová páčka	Pohyb s postavou (chůze nebo běh v závislosti na tom, jak daleko je levá analogová páčka posunuta)/Posun kurzoru v Main Menu (Hlavní nabídka).
Pravá analogová páčka	Posun kurzoru v nabídce příkazů Command Menu.
Tlačítko START	Pozastaví hru a umožní přístup do nabídky Main Menu/Zobrazí speciální nabídky během krátkých her.
Tlačítko SELECT	Zapne a vypne pohled první osoby.

POZNÁMKA: Pokud během hry současně stisknete tlačítka L1, L2, R1, R2, START a SELECT, program hry se vrátí úplně na začátek a zobrazí se nabídka Start. Pozastavení a vrácení programu na začátek není k dispozici během přehrávání určitých scén.

Sora může provádět v různých situacích různé akce – může plavat, viset za hrany a šplhat po žebřících a stromech.

POSTAVY



SORA

14letý Sora má v tomto příběhu různé problémy, ale vždy se snaží být optimistický. Někdy se může zdát, že je nezkušený, ale má velký smysl pro spravedlnost.



DONALD DUCK

Dvorní kouzelník a věrný králův služebník. Vydá se na cestu, aby splnil královy příkazy. Prchlivý a netrpělivý kouzelník.



GOOFY

Kapitán královských rytířů, voják, který opovrhuje zbraněmi. Na králův příkaz doprovází Donalda na cestě za klíčem. Hodný a nemotorný rytíř.



RIKU

Patnáctiletý Riku se zdá být klidný a tichý a na svůj věk velmi cílevědomý, ale ve skutečnosti je vše, jen ne klidný. Je přitahován neznámými věcmi, a nejen právě proto si v souvislosti s malým uzavřeným světem, ve kterém žije, klade řadu otázek.

KAIRI

Čtrnáctiletá Kairi se před několika lety přestěhovala na ostrov, na němž žijí Sora a Riku. Zdá se, že je velmi křehká, ale má velmi silnou a nezdolnou vůli.





HEARTLESS

Tajemná stvoření neustále pronásledující Soru. Existuje několik druhů Heartless, všichni jsou velmi nebezpeční a zlí.

ZPŮSOB HRANÍ

OBRAZOVKA HRY

Ikona pole
Ikona pole se objeví, pokud se v blízkosti Sora objeví objekty nebo lidé, se kterými může něco provést.



Ukazatele stavu skupiny
Zobrazí aktuální stav členů skupiny.

Ukazatele stavu Sora
Zobrazí aktuální stav Sora.

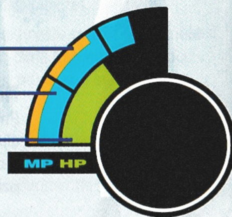
Příkazy
V závislosti na situaci se může příkaz "Útok" změnit na příkaz jiný, například "Mluvit". Často se změní, jakmile se objeví ikona pole.

UKAZATELE

Zelený ukazatel zobrazuje body Hit Points (HP) neboli zdraví. Jakmile klesne na určitý počet bodů, zazní výstražný signál a ukazatel začne červeně blikat. Modrý ukazatel ukazuje body Magic Points (MP). Počet bodů MP se sníží po použití kouzla. Body MP jsou spotřebovány i některými schopnostmi. Oranžový ukazatel znázorňuje stav nabití. Jakmile dosáhne určité úrovně, hodnota bude převedena na body MP. Kouzla s nízkou spotřebou bodů MP nejprve využívají ukazatel nabití.

OBNOVENÍ BODŮ HP (ZDRAVÍ) A MP (KOUZLA)

Některé předměty, odměny a kouzla obnoví body HP. Body HP se časem všem členům skupiny kromě Sory doplní; takže pokud jsou spojenci Sory v boji poraženi (KO), po čase se jejich body HP automaticky doplní. Body MP se obnoví po použití určitých předmětů nebo po naplnění ukazatele nabití (zaútočením na nepřátele a získáním odměn).
Použitím ukládacích bodů lze body HP a MP zcela obnovit.



ZAMĚŘENÍ A ZMĚNA PŘÍKAZU

Sora dokáže automaticky zaměřit nepřátele, osoby, se kterými může hovořit, a objekty, jenž může zvednout nebo prozkoumat, například bedny nebo obrazy. Při zaměření některých objektů se některé příkazy mohou změnit na jiné. Automatické zaměřování lze zapnout nebo vypnout v nabídce Config (Konfigurace).





Zaměření:


Autom. Zaměření



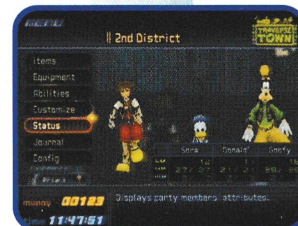
Zaměření na Cíl

Tlačítkem R1 zaměřte cíl. Stisknutím tlačítka L2 nebo R2 lze procházet dostupné cíle.

MAIN MENU (Hlavní nabídka)

Nabídku Main Menu lze otevřít tlačítkem START.
Zde můžete provádět mnoho věcí, například používat předměty, aktivovat schopnosti a předměty, upravovat ovládání a nastavení. Více informací najdete v nápovědě pod každou dílčí nabídkou.

POZNÁMKA: Nabídka Main Menu není přístupná během boje a určitých dalších situací.



UKLÁDACÍ BODY

Save Ukládací body umožňují uložit průběh hry a obnovit body HP a MP. Tyto body se nachází na mnoha místech. Existují dva druhy ukládacích bodů. Všechny body A slouží jako teleport na koráb Gummi. Tyto body nikdy nezmizí. Některé body B jako teleport na koráb Gummi nelze použít a po čase mohou zmizet.


Body A


Body B

SAVE MENU (Uložit)

Přístup do nabídky Save Menu je možný z ukládacích bodů. Nabídka Save obsahuje následující volby:

Save	Uloží průběh hry na paměťovou kartu Memory Card.
Party	Přepíná mezi členy skupiny, pokud Sora doprovázejí více než dva společníci.
Gummi Ship	Přesun na koráb Gummi. Tato volba se u ukládacích bodů B ze začátku nezobrazí nebo se nezobrazí nikdy.
Menu	Otevře nabídku Main Menu.

PROHLÍŽENÍ
Pokud stojíte přede dveřmi nebo chodbou, zobrazí se údaj popisující daný cíl. Některé dveře nelze otevřít, některé jsou zamčeny jen dočasně. Oblast nelze opustit, pokud je zaměřen nějaký cíl.

TRUHLY S POKLADEM
Truhly s pokladem se nachází na řadě míst. Některé lze najít snadno, jiné jsou chytře ukryty. Ve hře je i několik dveří, které nelze otevřít, dokud nesplníte určité podmínky. Truhly nelze otevřít během boje.

ZNAČKY TRINITY
Dávejte pozor na značky Trinity. Ve hře najdete modré, červené, žluté, zelené a bílé značky. Pokud se této značky dotknete, aktivuje se schopnost Trinity v nabídce Command Menu (Příkazy), pokud byla tato schopnost získána. Sora, Donald a Goofy musí být v jedné skupině, má-li se schopnost Trinity aktivovat.

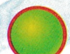
BOJOVÝ SYSTÉM
Boje probíhají na mapě pole. Všechny boje probíhají v reálném čase, takže během nich Sora může být kdykoli zraněn, dokonce i ve chvíli, kdy vybírá předměty a kouzla. Nabídka Command Menu (Příkazy) je během boje červená.

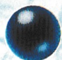
ÚTOČNÉ KOMBINACE
Pokud během útočení stisknete tlačítko ⊗ v požadovanou chvíli, spustí se kombinovaný útok. Kromě základní kombinace sestávající se ze tří úderů lze použít útočné kombinace, které mají i větší účinnost.

ÚTOČENÍ ČLENŮ SKUPINY
Členové skupiny jsou ovládáni herním systémem. Styl bojování jednotlivých členů však lze upravit v nabídce Customize (Upravit). Tato nabídka se nachází pod nabídkou Main Menu (Hlavní). Stisknutím tlačítka △ během boje přivolejte své přátele na pomoc. Tato funkce v některých situacích nefunguje.

BODY ZA ZKUŠENOST A ODMĚNY
Body se získávají, pokud porazíte nepřátele. Obrázek ukazuje, jak Sora získává sedm bodů za zkušenost. Body za zkušenost (ve formě technických bodů) lze získat i po provedení některých akcí, například po odražení útoku. Podrobnosti o získávání vyšších úrovní kvality postavy najdete v částech „Stav a zvyšování úrovně" dále v této příručce.

Odměny
Poražení nepřátelé po sobě zanechávají různé předměty. Některé předměty lze získat pouze tímto způsobem. Některé předměty se ve hře vyskytují v různých velikostech, ty větší mají vyšší hodnotu a účinnost.


Obnoví body HP


Doplní ukazatel stavu nabití


Munny (měna)


Obsahuje různé předměty a vyskytuje se v různých barvách

KOUZLA A PŘIVOLÁVÁNÍ

ZPŮSOB POUŽITÍ KOUZEL
Nová kouzla se můžete naučit po dokončení úrovní a určitých úkolů. Naučená kouzla si můžete prohlédnout zvolením příkazu “Magic”.

ZÁKLADNÍ KOUZLA

Fire	Vyvolá ohnivou kouli.
Blizzard	Vyvolá ledovou tříšť.
Thunder	Vyvolá blesk.
Cure	Obnoví body HP postavy.

ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ KOUZLA
Účinnost kouzel roste po provedení hlavních úkolů nebo poražení určitých nepřátel. Množství bodů MP (kouzla), které je nutné k vyvolání, zůstává však stejné.

PŘIZPŮSOBENÍ NABÍDKY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ KOUZEL
Zvolením Customize (Upravit) v nabídce Main Menu (Hlavní) přiřaďte kouzla tlačítkům pro rychlou volbu. Chcete-li použít přiřazené kouzlo, stiskněte tlačítko pro rychlou volbu a současně přidržte tlačítko L1. Aktivace kouzel se tím velmi urychlí a usnadní.

ZPŮSOB POUŽITÍ KOUZEL PRO PŘIVOLÁVÁNÍ
Nová kouzla pro přivolávání se naučíte po dokončení určitých úrovní nebo pokud dáte drahokam přivolávání čarovné kmotřičce. Každá přivolaná postava má jedinečné schopnosti. Přivolejte Dumba s ostatními přáteli a přesvědčete se na vlastní oči.

PŘIVOLÁNÍ POSTAV
Naučená kouzla pro přivolání si můžete prohlédnout během boje, a to zvolením příkazu Magic (Kouzlo) a potom zvolením Summon (Přivolat). Chcete-li přivolat nějakou postavu, oba Sorovi spojenci musí být při vědomí. Přivolávání můžete použít, pokud máte dostatečné množství bodů MP (Kouzlo). Každé kouzlo pro přivolání lze v rámci boje použít jen jednou. Přivolané postavy jsou během boje velkými pomocníky. Mohou pomoci při útočení i bránění.

PŘIVOLANÉ POSTAVY V BOJI
Ve hře můžete přivolat mnoho postav a každá z nich má v boji jedinečnou schopnost.

DUMBO
Chcete-li přivolat Dumba, vyberte během boje jeho jméno z nabídky Summon (Přivolat). Jakmile se Dumbo objeví, Sorovi spojenci dočasně zmizí. Pokud Sora a Dumbo jednají společně, příkaz Attack (Útok) se změní na Splash. Ve společném boji jsou vůči nepřátelským útokům nezranitelní. Dumbův ukazatel bodů MP se zobrazí v horním pravém rohu obrazovky. Hodnota ukazatele se časem sníží. Jakmile dosáhne nuly, Dumbo zmizí. Tohoto přátelského slona můžete také poslat pryč dříve, a to zvolením Dismiss (Propustit) v nabídce Magic Menu (Kouzla).

BAMBI
Pokud je Bambi přivolán, Sorovi spojenci dočasně zmizí. Mladý princ poskakuje po bojišti a rozhazuje různé předměty. Čím více nepřátel Sora porazí, tím více se Bambiho ukazatel nabití doplňuje. Díky tomu můžete získat lepší předměty. Druh předmětů, které Bambi rozhazuje, je závislý na dané oblasti.

SCHOPNOSTI

ZÍSKÁNÍ SCHOPNOSTI

Schopnosti umožňují provádět různé věci a jsou buď určeny pro jednotlivce, nebo více postav. Schopnosti můžete nabýt po dokončení úrovně nebo po získání vyšší úrovně kvality postavy.

PŘÍPRAVA SCHOPNOSTI K POUŽITÍ

Chcete-li použít získanou schopnost, musíte ji nejprve připravit v nabídce Abilities (Schopnosti). Některé schopnosti vyžadují body Ability Points (AP – body pro schopnosti). Zvýšením úrovně postavy nebo připravením určitých položek se zvýší hodnota max AP (maximální počet bodů AP).

TYPY SCHOPNOSTÍ

Ve hře existuje několik druhů schopností. Můžete získat následující schopnosti: ty, které jsou vždy aktivní; schopnosti, které se aktivují jen v boji; a schopnosti, jenž se aktivují jen za určitých podmínek.

Combo Plus: (Extra kombinace)	Rozšíří pozemní kombinovaný útok o jednu fázi.
Scan (Rentgen):	Během boje můžete zjistit stav ukazatelů HP nepřátel.
High Jump: (Vysoký skok)	Zvýší vaše skoky, díky tomu se můžete dostat na jindy nedostupná místa (sdílená schopnost).
Sonic Blade: (Sonická čepel)	Při probíhání kolem nepřátel je můžete seknout. Chcete-li použít kombinovaný útok, zvolte v pravý čas následující druh útoku.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Některé schopnosti nelze použít, dokud během boje nejsou splněny určité podmínky. Více informací o zvláštních schopnostech najdete v nápovědě k nabídce Abilities (Schopnosti).



VÝSTROJ A STAV



PŘÍPRAVA ZBRANÍ K POUŽITÍ

Chcete-li změnit zbraň, otevřete nabídku Equipment (Výstroj). Různé zbraně můžete získat v obchodech, truhlách s poklady nebo po dokončení úrovně. Sora používá po celou hru stejnou zbraň Keyblade. Můžete ji upravit pomocí řetízků získaných během hry.

PŘÍPRAVA DOPLŇKŮ K POUŽITÍ

Použitím doplňků můžete zvýšit obranyschopnost postavy, body HP, MP atd. Doplňky se nacházejí v truhlách s poklady a v obchodech. Doplňky můžete získat i po dokončení některých úrovní.

STAV A ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

Stavová obrazovka

Stavová obrazovka obsahuje statistické údaje o postavách, výstroji, předmětech, schopnostech a přivolávání.

Zvyšování úrovně

Úroveň postav se zvyšuje po získání dostatečného množství bodů za zkušenosti získané v boji. Body se rozdělují všem členům skupiny. Je jedno, zda se v aktivní skupině právě nacházejí. Statistické údaje o postavě (například maximální množství bodů HP, MP, AP, síla a obrana) se po každém získání další úrovně postavy zvýší.

PŘEDMĚTY A PŘEMĚNA PŘEDMĚTŮ

ZÍSKÁNÍ PŘEDMĚTU

Řadu různých předmětů můžete najít v truhlách s poklady, získáním odměn od poražených nepřátel nebo je můžete nakoupit v obchodech.

PŘÍPRAVA A POUŽITÍ PŘEDMĚTŮ

Chcete-li připravit nebo použít nějaký předmět, otevřete nabídku Items Menu (Předměty) v nabídce Main Menu (Hlavní). Připravené předměty, jako například nápoje a étery, můžete v boji použít zvolením příkazu Items (Předměty). V boji všechny postavy kromě Sory používají připravené předměty automaticky. Všechny předměty získané mimo bojové situace se přesunují do nabídky Stock Menu (Skladiště).

ZÁKLADNÍ PŘEDMĚTY

Potion	Obnoví část bodů HP.
Hi-Potion	Silnější verze nápoje Potion.
Ether	Obnoví část bodů MP.
Elixir	Zcela obnoví body HP a MP dané postavy.
Tent	Zcela obnoví body HP celé skupiny.

OBCHODY

Ve hře se vyskytuje několik obchodů, ve kterých můžete nakoupit nebo prodat předměty. Některé obchody mohou být na začátku hry zavřené.

PŘEMĚNA PŘEDMĚTŮ

Navštivte dílnu na druhém poschodí obchodu s doplňky ve městě Traverse Town, v níž si můžete vyrobit nové a neobvyklé předměty.

KORÁB GUMMI

OBRAZOVKA PRO VOLBU SVĚTŮ

Pomocí levé analogové páčky vyberte cíl a na cestu se vydejte stisknutím tlačítka ⊗. Vybraný svět si můžete prohlédnout tlačítkem △. Tlačítkem ○ operaci zrušte. Tlačítko □ umožňuje přístup do nabídky Gummi Garage Menu (Dílna Gummi).

FLIGHT SCREEN



Radar

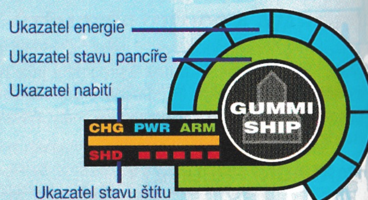
Radar se zobrazí, pokud je koráb vybaven předmětem Scan-Gummi. Můžete získat dva druhy předmětů Scan-Gummi. Jeden z nich umožňuje větší dosah radaru.

Mířidla zbraně

Bod, pomocí kterého se zbraně připravené k použití zaměřují. Přidržením tlačítka R1 zamíříte cíl.

UKAZATELE STAVU KORÁBU GUMMI

Použití laserových zbraní, sítě atd. vyžaduje energii. To vše spotřebovává energii korábu Gummi (PWR). Ukazatel stavu pancíře (ARM) se sníží, pokud koráb narazí na překážku nebo do nepřátelského korábu nebo pokud je zasažen nepřátelskou palbou. Jakmile ukazatel dosáhne nuly, objeví se obrazovka pro volbu světů. Ukazatel nabití (CHG) se zobrazí, pokud je koráb vybaven předmětem Haste-Gummi. Ukazatel dosáhne nuly při použití akcelerátorů. Po čase se znovu dobije. Ukazatel stavu štítu (SHD) se zobrazí, pokud je koráb vybaven předmětem Shield-Gummi. Pokud Shield-Gummi odrazí útočnou palbu, ukazatel stavu štítu se sníží namísto změny ukazatele stavu pancíře. Ukazatel stavu pancíře se však sníží, pokud je koráb vybavený pouze čelním štítem zasažen zezadu.



NEPŘÁTELSKÉ KORÁBY GUMMI

Některé nepřátelské koráby Gummi jsou velmi útočné. Snažte se jim během letu vyhnout nebo je zničte. Zničené nepřátelské koráby odhazují různé předměty.

ZÍSKÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Zničením překážek a nepřátelských korábů můžete získat různé předměty. Získat je můžete pouhým dotykem. Chcete-li sebrat předmět mimo váš dosah, vybavte koráb mechanickým ramenem (Drain-Gummi) nebo sítí (Osmose-Gummi).



* Některé koráby musíte upravit, jinak nebudou letuschopné.

VOLBA PŘISTÁVACÍCH BODŮ

Jakmile dorazíte k určenému cíli, můžete zvolit různé přistávací body. Tato volba však není při první návštěvě každého světa dostupná. Tlačítky ⬆ a ⬇ vyberte místo. Stisknutím tlačítka ⊗ vystupte z korábu. Seznam přistávacích bodů každého světa se rozšíří, pokud objevíte určité ukládací body.

GUMMI GARAGE MENU (Dílna Gummi)

Zde můžete postavit nebo upravit koráb Gummi. Popis dílčích nabídek:

Garage (Dílna)	Slouží k postavení korábu Gummi podle plánu.
Gummi ship (koráb Gummi)	Slouží k výběru různých korábů Gummi a konfiguraci tlačítek pro řízení korábu.
Inventory (Inventář)	Inventář bloků Gummi.
Help (Nápověda)	Obecné informace týkající se korábů Gummi.
Tutorial (Kurz)	Základní školení týkající se postupu při stavbě korábu Gummi.
Exit (Konec)	Uzavře nabídku Gummi Garage Menu.

ČTYŘI REŽIMY V NABÍDCE GUMMI GARAGE

V nabídce Gummi Garage Menu stiskněte tlačítko SELECT. Zobrazí se obrazovka s nápovědou. Každý režim má vlastní obrazovku s nápovědou.

SELECT MODE (Režim volby)

V tomto režimu můžete vybrat bloky Gummi, které chcete ke korábu připevnit.



Tlačítkem ⬇ vyberte další blok. Levou analogovou páčkou můžete blok otočit tak, jak jej chcete ke korábu upevnit. Tlačítkem ⊗ potvrďte provedenou volbu a aktivujte režim Build Mode (Konstrukce). Tlačítkem ⬅ nebo ➡ můžete změnit třídu Gummi zvoleného bloku. Tlačítkem ⬆ nebo ⬇ můžete změnit bloky v rámci dané třídy. Koráb můžete otočit pravou analogovou páčkou. Pokud máte barvu ve spreji, aktivujte tlačítkem ▢ režim Paint Mode (Nátěr).

BUILD MODE (Konstrukce)

Sestavením bloků Gummi si můžete vytvořit vlastní koráb Gummi.



Tlačítkem ▢ vyberte celý koráb. Konstrukční oblast můžete otočit pravou analogovou páčkou. Levou analogovou páčku použijte k otočení korábu. Tlačítko △ slouží ke smazání korábu. Tlačítkem L1 přesuňte vybraný blok v tabulce o jednu úroveň výš nebo jej posuňte o jednu úroveň níž tlačítkem L2. Tlačítkem ⬆, ⬇, ⬅ nebo ➡ posuňte kurzor znázorňující pozici zvoleného bloku a tlačítkem ⊗ blok připevněte.

Tlačítkem R1 aktivujte režim Select Mode (Volba). Tlačítkem R2 aktivujte režim Inspect Mode (Prohlídka).

POZNÁMKA: Některé vzory korábů Gummi nelze upravit.

INSPECT MODE (Prohlídka)

V tomto režimu můžete zkontrolovat stav konstrukčních prací. Tlačítko L1 obraz zvětší, zatímco tlačítko L2 obraz zmenší. Koráb můžete otočit pravou analogovou páčkou. Tlačítko ▢ slouží k zobrazení technických údajů korábu. Tlačítkem △ zobrazíte informace o vlastnostech a ovládání korábu. Tlačítkem ⊗ můžete vyzkoušet motory korábu, zbraně atd. Tlačítkem R2 se aktivuje režim Build Mode (Konstrukce).

PAINT MODE (Nátěr)

V tomto režimu můžete po získání barvy ve spreji změnit barvu bloků Gummi. Pokud získáte paletu barev, bude mít na výběr větší počet barev.

Bezpečnostné opatrenia

• Tento kompaktný disk obsahuje softvér pre počítačový zábavný systém PlayStation® 2. Nikdy ho nepoužívajte na žiadnom inom systéme, pretože by sa tým mohol poškodiť. • Tento disk spĺňa technické požiadavky PlayStation® 2 len pre oblasti so systémom PAL. Nesmie sa používať na verziách PlayStation® 2 s inými technickými požiadavkami. Pozorne si prečítajte Návod k obsluhe systému PlayStation® 2, aby ste sa ho naučili správne používať. • Zasúvajte disk do systému PlayStation® 2 vždy takým spôsobom, aby strana, z ktorej chcete prehrávať, bola otočená smerom dole. • Nedotýkajte sa povrchu disku. Držte ho za okraje. • Dbajte na to, aby bol disk čistý a nepoškriabaný. Ak sa povrch zašpiní, jemne ho utrite s mäkkou, suchou handričkou. • Nenechávajte disk ležať v blízkosti zdrojov tepla, na priamom slnečnom svetle alebo v prostredí s nadmernou vlhkosťou. • Nepoužívajte disk, ktorý by bol nesúmerne vylisovaný, rozbitý alebo skrútený, či zalepený lepiacou páskou, pretože by mohol spôsobiť zlyhanie funkčnosti systému.

Zdravotné riziká

Za účelom zdravotnej ochrany zaistite, aby ste si po každej odohranej hodine urobili pätnásťminútovú prestávku. Nehrajte, ak ste unavení alebo ak máte nedostatok spánku. Hrajte vždy v dobre osvetlenej miestnosti a seďte tak ďaleko od obrazovky, ako to len dovolí prívodný kábel. Niektorým ľuďom pohľad na blikajúce svetlo alebo blikajúce obrazce v bežnom dennom prostredí vyvoláva epileptické záchvaty. U týchto ľudí sa môžu objaviť epileptické záchvaty aj pri pozorovaní televízneho obrazu alebo videohier. Dokonca aj tí hráči, ktorí v minulosti nikdy nemali žiadny záchvat, môžu trpieť na zatiaľ neprejavenú epilepsiu. Ak trpíte epilepsiou, pred hraním videohier sa poraďte s vašim lekárom. Ak na sebe počas hry spozorujete akýkoľvek z nasledujúcich príznakov: mdloby, vidiny, šklbanie svalov alebo iné samovoľné pohyby, strata vedomia o okolí, duševný zmätok alebo kŕče, okamžite navštívte lekára.

PIRÁTSTVO

Neoprávnená reprodukcia všetkých alebo ktorejkoľvek časti hry tohto výrobku a neoprávnené používanie registrovaných obchodných značiek pravdepodobne zakladajú trestný čin. PIRÁTSTVO škodí používateľom, rovnako tak zákonným vývojárom, vydavateľom a predajcom. Ak máte podozrenie, že tento výrobok je neautorizovaná kópia, alebo ak máte akúkoľvek informáciu o pirátskom výrobku, zavolajte na telefónne číslo najbližšieho Strediska zákazníckych služieb, ktoré nájdete na zadnej strane tejto príručky.

Na zadnej strane tejto príručky sú uvedené tel. čísla na Stredisko zákazníckych služieb a Horúcu linku hry POWERLINE .

SCES-50967

1 hráč • Memory Card (Pamäťová karta) (8MB) (pre PlayStation®2): minimálne 132KB • Kompatibilné s analógovým ovládačom: všetky tlačidlá • Kompatibilné s vibračnou funkciou

Game © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and Used by Permission. Copyright © 2002 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by SQUARESOFT. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

NASTAVENIE

Nastavte si počítačový herný systém PlayStation®2 podľa pokynov v Návode k obsluhe. Presvedčte sa, či je vypnutý hlavný vypínač napájania (umiestnený na zadnej strane konzoly). Ešte pred zapnutím konzoly pripojte podľa potreby herné ovládače alebo iné príslušenstvo. Odporúčame vám nepripájať ani neodpájať príslušenstvo po zapnutí prístroja.

Teraz pomocou hlavného vypínača zapnite konzolu a stlačte tlačidlo ⏻/RESET. Keď sa kontrolka ⏻ rozsvieti na zeleno, stlačte tlačidlo ⏏. Vysunie sa podávač disku. Položte disk s hrou KINGDOM HEARTS na podávač potlačenou stranou smerom hore. Znovu stlačte tlačidlo ⏏ a podávač disku sa zasunie. Pred spustením hry stlačte ešte raz tlačidlo ⏻/RESET.

POZNÁMKA: Informácie v tejto príručke boli správne v čase odsúhlasenia do tlače, v poslednom štádiu vývoja hry však mohli ešte nastať drobné zmeny. Všetky zábery v tejto príručke pochádzajú z anglickej verzie hry a niektoré môžu pochádzať z verzií hry pred jej dokončením, takže sa môžu mierne líšiť od snímok z hotovej hry.

MEMORY CARD (Pamäťová karta) (8 MB) (pre PLAYSTATION®2)

POZNÁMKA: V celej príručke sa používa slovné spojenie „pamäťová karta“ na označenie pamäťovej karty MEMORY CARD (8MB) (pre PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Táto hra nie je kompatibilná s pamäťovými kartami MEMORY CARD (s kódovým označením SCPH-1020 E), ktoré sú určené pre formát softvéru PlayStation®.

Ak si chcete uložiť alebo načítať herné nastavenia a priebeh hry, vložte pamäťovú kartu MEMORY CARD do príslušného slotu hernej konzoly.

Pred spustením hry sa presvedčte, či máte na pamäťovej karte MEMORY CARD dostatok voľného miesta. Ak chcete uložiť herné dáta, skontrolujte pred spustením hry, či máte k dispozícii aspoň 132 kB voľného miesta. Na jednu pamäťovú kartu MEMORY CARD sa zmestí až šesťdesiat súborov uložených dát hry KINGDOM HEARTS, ktoré je možné uložiť do ľubovoľnej úložnej oblasti z deväťdesiatich dostupných oblastí. Ďalšie informácie o ukladaní nájdete v časti „Main Menu (Hlavná ponuka)“ ďalej v tejto príručke.

SMEROVÉ TLAČIDLÁ – POHYB

V tejto príručke sa symboly ⬆, ⬇, ⬅, ➡ atď. používajú na označenie smeru smerových tlačidiel a ľavej analógovej páčky. Ak chcete používať ľavú a pravú analógovú páčku, analógový ovládač (DUALSHOCK®2) musí byť prepnutý do analógového režimu (svieti červená kontrolka). Štandardne je hra KINGDOM HEARTS nastavená na analógový režim (svieti červená kontrolka).

START MENU (Ponuka Štart)

NEW GAME (Nová hra)

Stlačením tlačidla ⬅ alebo ➡ označte úroveň obťažnosti Normal alebo Expert a stlačením tlačidla ⊗ voľbu potvrďte.

Na obrazovke sa objaví nasledujúca správa:

Select vibration setting

On Off

Zvolením On (Zapnúť) zapnete vibrácie analógového ovládača (DUALSHOCK®2).



Pred zahájením hry sa zobrazí výzva na pokračovanie. Voľbou Yes (Áno) zahájite Sora dobrodružstvo.

NAČÍTANIE DÁT A POKRAČOVANIE

Ak Sora stratí všetky body HP (Hit Points), zobrazí sa obrazovka pre pokračovanie.

Zvolením Continue (Pokračovať) pokračujte od miesta, na ktorom Sora skončil, alebo hru skončite. Ak chcete začať od miesta z nedávno uloženého súboru, vyberte Load Game (Načítať hru).



ZÁKLADNÉ OVLÁDANIE

ANALÓGOVÝ OVLÁDAČ (DUALSHOCK®2)

Pri zapnutí sa analógový ovládač (DUALSHOCK®2) štandardne prepne do analógového režimu (svieti červená kontrolka). Vibračnú funkciu analógového ovládača (DUALSHOCK®2) môžete zapnúť alebo vypnúť v časti Config (Konfigurácia) ponuky Main Menu (Hlavná ponuka), ktorá je vysvetlená ďalej v tejto príručke.

POZNÁMKA: Hra KINGDOM HEARTS je kompatibilná len s analógovým ovládačom (DUALSHOCK®2).



Tlačidlo ○	Zrušiť/Skok/Pustiť/Rýchlo plávať/Stúpať pri lietaní alebo plávaní.
Tlačidlo △	Príkaz členom skupiny na zahájenie útoku na zameraný cieľ/Stlačte a zároveň pridržte tlačidlo L1, čím sa vykoná určené kúzlo.
Tlačidlo □	Použitie špeciálnej schopnosti/Klesať pri lietaní alebo plávaní/Stlačte a zároveň pridržte tlačidlo L1, čím sa vykoná určené kúzlo.
Tlačidlo ✕	Potvrdiť/Stlačte a zároveň pridržte tlačidlo L1, čím sa vykoná určené kúzlo.
Tlačidlo L1	Pridržaním sa zobrazí ponuka pre rýchlu voľbu kúziel.
Tlačidlo L2	Otočiť kameru proti smeru hodinových ručičiek (nedá sa použiť pri zamierení cieľa)/Stlačte ho súčasne s tlačidlom R2, tým kameru vrátite do pôvodnej čelnej pozície/Prechádzať dostupné ciele pri zapnutom zamierení cieľa.
Tlačidlo R1	Zapnúť alebo vypnúť zamierenie cieľa.
Tlačidlo R2	Otočiť kameru po smere hodinových ručičiek (nedá sa použiť pri zamierení cieľa)/Stlačte ho súčasne s tlačidlom L2, tým vrátite kameru do pôvodnej čelnej pozície/Prechádzať dostupné ciele pri zapnutom zamierení cieľa.

Tlačidlo R3	Potvrdiť (nie je k dispozícii v hlavnej ponuke Main Menu)
	Posúvanie kurzoru v hlavnej ponuke (Main Menu) a ponuke príkazov (Command Menu).
Ľavá analógová páčka	Pohyb s postavou (chôdza alebo beh podľa toho, ako ďaleko je posunutá ľavá analógová páčka)/Posúvanie kurzoru v hlavnej ponuke Main Menu.
Pravá analógová páčka	Posúvanie kurzoru v ponuke príkazov (Command Menu).
Tlačidlo START	Pozastaví hru a umožní prístup do hlavnej ponuky (Main Menu)/Zobrazí špeciálne ponuky počas krátkych hier.
Tlačidlo SELECT	Zapne a vypne pohľad prvej osoby.

POZNÁMKA: Ak počas hry stlačíte naraz tlačidlá L1, L2, R1, R2, START a SELECT, program hry sa vráti na úplný začiatok a zobrazí sa ponuka Štart. Pozastavenie a vrátenie programu na úplný začiatok nie je k dispozícii počas prehrávania určitých scén.

Sora môže vykonávať v rôznych situáciách rôzne akcie - môže plávať, visieť a držať sa za okraje alebo liezť po rebríkoch a stromoch.

POSTAVY

SORA

14-ročný Sora má v tomto príbehu rôzne problémy, ale vždy sa snaží byť optimistický. Niekedy sa môže zdať, že je neskúsený, ale má veľký zmysel pre spravodlivosť.



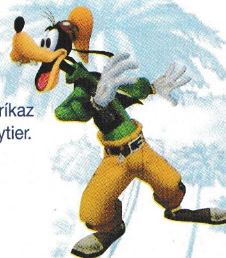


DONALD DUCK

Dvorný kúzelník a kráľov verný služobník. Vydá sa na cestu, aby splnil príkazy kráľa. Splašený a netrpezlivý kúzelník.

GOOFY

Kapitán kráľovských rytierov, vojak, ktorý opovrhuje zbraňami. Na príkaz kráľa sprevádza Donalda na ceste za kľúčom. Dobrý a nemotorný rytier.





RIKU

Pätnásťročný Riku sa zdá byť pokojný a tichý a na svoj vek veľmi cieľavedomý, ale v skutočnosti je všetko, len nie pokojný. Priťahujú ho neznáme veci, a nielen práve preto si v súvislosti s malým uzatvoreným svetom, v ktorom žije, kladie veľa otázok.

KAIRI

Štrnásťročná Kairi sa pred niekoľkými rokmi presťahovala na ostrov, na ktorom býva Sora a Riku. Zdá sa, že je veľmi krehká, ale má veľmi silnú a neoblomnú vôľu.





HEARTLESS

Tajomné stvorenia neustále prenasledujúce Sora. Existuje niekoľko druhov Heartless, všetky sú veľmi nebezpečné a zlé.

SPÔSOB HRANIA

OBRAZOVKA HRY



Ikona poľa
Ikona poľa sa objaví, keď sa do blízkosti Sora dostanú objekty alebo ľudia, s ktorými môže niečo urobiť.

Ukazovatele stavu skupiny
Zobrazí aktuálny stav členov skupiny.

Ukazovatele stavu Sora
Zobrazí aktuálny stav Sora.

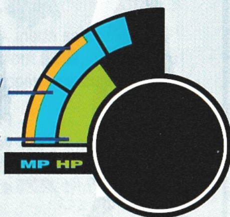
Príkazy
V závislosti od situácie sa môže príkaz „Útok" zmeniť na iný príkaz, napríklad „Hovoriť". Často sa zmení, len čo sa objaví ikona poľa.

UKAZOVATELE

Zelený ukazovateľ zobrazuje body Hit Points (HP), resp. zdravie. Len čo klesne na určitý počet bodov, zaznie výstražný signál a ukazovateľ začne blikať na červeno. Modrý ukazovateľ ukazuje body Magic Points (MP). Počet bodov MP sa zníži po použití kúzla. Body MP sa spotrebúvajú aj niektorými schopnosťami. Oranžový ukazovateľ znázorňuje stav nabitia. Len čo dosiahne určitú úroveň, hodnota sa prevedie na body MP. Kúzla s nízkou spotrebou bodov MP najprv využívajú ukazovateľ nabitia.

OBNOVENIE BODOV HP (ZDRAVIE) A MP (KÚZLA)

Niektoré predmety, odmeny a kúzla obnovia body HP. Body HP sa časom všetkým členom skupiny okrem Sora doplnia; takže ak sú spojenci Sora v boji porazení (KO), po čase sa ich body HP automaticky doplnia. Body MP sa obnovia po použití určitých predmetov alebo po naplnení ukazovateľa nabitia (zaútočením na nepriateľov a získaním odmien). Použitím úložných bodov je možné body HP a MP úplne obnoviť.



Ukazovateľ nabitia

Ukazovateľ MP bodov (Magic Points - kúzla)

Ukazovateľ HP bodov (Hit Points - zdravie)

ZAMIERENIE A ZMENA PRÍKAZU

Sora dokáže automaticky zamieriť nepriateľov, osoby, s ktorými sa môže rozprávať, a objekty, ktoré môže zdvihnúť alebo preskúmať, napríklad debny alebo obrazy. Pri zamierení niektorých objektov sa niektoré príkazy môžu zmeniť na iné. Automatické zameriavanie je možné zapnúť alebo vypnúť v ponuke Config (Konfigurácia).





Zamierenie:



Autom. Zamierenie



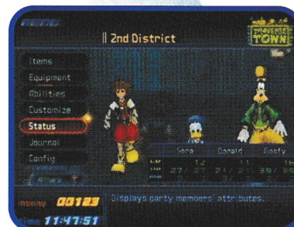
Zamierenie na Cieľ

Tlačidlom R1 zamerajte cieľ. Stlačením tlačidla L2 alebo R2 je možné prechádzať cez dostupné ciele.

MAIN MENU (Hlavná ponuka)

Ponuku Main Menu je možné otvoriť tlačidlom START.
Máte tam niekoľko možností, napríklad môžete používať predmety, aktivovať schopnosti a predmety, upravovať ovládanie a nastavenia. Ďalšie informácie nájdete v Pomocníkovi pri jednotlivých ponukách.

POZNÁMKA: Ponuka Main Menu nie je prístupná počas boja a určitých ďalších situácií.



ÚLOŽNÉ BODY

Úložné body umožňujú uložiť priebeh hry a obnoviť body HP a MP. Tieto body sa nachádzajú na mnohých miestach. Existujú dva druhy úložných bodov. Všetky body A slúžia ako teleport na koráb Gummi. Tieto body nikdy nezmiznú. Niektoré body B ako teleport na koráb Gummi nie je možné použiť a časom môžu zmiznúť.



Body A



Body B

Ponuka SAVE MENU (Uložiť)

Prístup do ponuky Save Menu je možný len z úložných bodov. Ponuka Save obsahuje nasledujúce voľby:

Save	Uloží priebeh hry na pamäťovú kartu Memory Card.
Party	Prepína medzi členmi skupiny, pokiaľ Sora sprevádzajú viac než dvaja spoločníci.
Gummi Ship	Presun na koráb Gummi. Táto voľba sa pri úložných bodoch B zo začiatku nezobrazí alebo sa nezobrazí nikdy.
Menu	Otvorí ponuku Main Menu.

PREZERANIE

Ak stojíte pred dvermi alebo chodbou, zobrazí sa údaj s popisom daného cieľa. Niektoré dvere sa nedajú otvoriť, niektoré sú zamknuté len dočasne. Oblasť nie je možné opustiť, pokiaľ máte zameraný nejaký cieľ.

TRUHLICE S POKLADOM

Truhlice s pokladom sa nachádzajú na niekoľkých miestach. Niektoré sa dajú nájsť pomerne ľahko, iné sú dobre ukryté. V hre je aj niekoľko dverí, ktoré nie je možné otvoriť, kým nesplníte určité podmienky. Truhlice sa nedajú otvoriť počas boja.

ZNAČKY TRINITY

Dávajte si pozor na značky Trinity. V hre nájdete modré, červené, žlté, zelené a biele značky. Ak sa tejto značky dotknete, aktivuje sa schopnosť Trinity v ponuke príkazov Command Menu za predpokladu, že ste túto schopnosť získali. Sora, Donald a Goofy musia byť v jednej skupine, inak sa schopnosť Trinity neaktivuje.

BOJOVÝ SYSTÉM

Boje prebiehajú na mape poľa. Všetky boje prebiehajú v reálnom čase, takže sa počas nich Sora môže kedykoľvek zraniť, dokonca aj vtedy, keď vyberá predmety a kúzla. Ponuka príkazov Command Menu je počas boja červená.

ÚTOČNÉ KOMBINÁCIE

Ak počas útoku stlačíte tlačidlo ⊗ v správnej chvíli, spustí sa kombinovaný útok. Okrem základnej kombinácie skladajúcej sa z troch úderov je možné použiť útočné kombinácie, ktoré majú aj väčšiu účinnosť.

ÚTOK ČLENOV SKUPINY

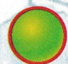
Členov skupiny ovláda herný systém. Štýl boja jednotlivých členov je však možné upraviť v ponuke Customize (Upraviť). Táto ponuka sa nachádza v hlavnej ponuke Main Menu. Stlačením tlačidla △ počas boja privoláte svojich kamarátov na pomoc. Táto funkcia v niektorých situáciách nefunguje.

BODY ZA SKÚSENOSŤ A ODMENY

Body získavate za porážku nepriateľa. Obrázok ukazuje, ako Sora získava sedem bodov za skúsenosť. Body za skúsenosť (vo forme technických bodov) je možné získať aj po vykonaní niektorých akcií, napríklad po odrazení útoku. Podrobnosti o získavaní vyšších úrovní kvality postavy nájdete v častiach „Stav a zvyšovanie úrovne" ďalej v tejto príručke.

Odmeny

Porazení nepriatelia zanechávajú rôzne predmety. Niektoré predmety je možné získať len týmto spôsobom. Niektoré predmety sa v hre vyskytujú v rôznych veľkostiach, tie väčšie majú väčšiu hodnotu a účinnosť.


Obnoví body HP


Doplní ukazovateľ stavu nabitia


Munny (mena)


Obsahuje rôzne predmety a vyskytuje sa v rôznych farbách

KÚZLA A PRIVOLÁVANIE

SPÔSOB POUŽITIA KÚZIEL

Nové kúzla sa môžete naučiť po dokončení úrovní a určitých úloh. Naučené kúzla si môžete prezrieť zvolením príkazu „Magic".

ZÁKLADNÉ KÚZLA

Fire	Vyvolá ohnivú guľu.
Blizzard	Vyvolá ľadovú triešť.
Thunder	Vyvolá blesk.
Cure	Obnoví body HP postavy.

ZVÝŠENIE ÚROVNE KÚZLA

Účinnosť kúziel rastie po vykonaní hlavných úloh alebo porazení určitých nepriateľov. Počet bodov MP (kúzla), ktorý je nutný na vyvolanie, zostáva však rovnaký.

PRISPÔSOBENIE PONUKY PRE RÝCHLE POUŽITIE KÚZIEL

Zvolením Customize (Upraviť) v hlavnej ponuke Main Menu priraďte kúzla tlačidlám pre rýchlou voľbu. Ak chcete použiť priradené kúzlo, stlačte tlačidlo pre rýchlu voľbu a súčasne pridržte tlačidlo L1. Aktivácia kúziel sa tým veľmi urýchli a uľahčí.

SPÔSOB POUŽITIA KÚZIEL PRE PRIVOLÁVANIE

Nové kúzla pre privolávanie sa naučíte po dokončení určitých úrovní alebo ak dáte drahokam privolávania čarovnej kmotričke. Každá privolaná postava má jedinečné schopnosti. Privolajte Dumba s ostatnými kamarátmi a presvedčite sa na vlastné oči.

PRIVOLANIE POSTÁV

Naučené kúzla pre privolanie si môžete prezrieť počas boja, a to zvolením príkazu Magic (Kúzlo) a potom zvolením Summon (Privolať). Ak chcete privolať nejakú postavu, obidvaja Sorovi spojenci musia byť pri vedomí. Privolávanie môžete použiť, keď máte dostatočné množstvo bodov MP (Kúzlo). Každé kúzlo pre privolanie sa dá v rámci boja použiť len raz. Privolané postavy vám budú počas boja výdatne pomáhať. Môžu vypomôcť pri útočení aj bránení.

PRIVOLANÉ POSTAVY V BOJI

V hre môžete privolať mnoho postáv a každá z nich má v boji jedinečnú schopnosť.

DUMBO

Ak chcete privolať Dumba, vyberte počas boja jeho meno z ponuky Summon (Privolať). Len čo sa Dumbo objaví, Sorovi spojenci dočasne zmiznú. Ak Sora a Dumbo jednajú spoločne, príkaz Attack (Útok) sa zmení na Splash. V spoločnom boji sú proti nepriateľským útokom nezraniteľní. Dumbov ukazovateľ bodov MP sa zobrazí v pravom hornom rohu obrazovky. Hodnota ukazovateľa sa časom zníži. Len čo dosiahne nulu, Dumbo zmizne. Tohto spriateleného slona tiež môžete poslať preč skôr, a to zvolením Dismiss (Prepustiť) v ponuke Magic Menu (Kúzla).

BAMBI

Ak privoláte Bambiho, Sorovi spojenci dočasne zmiznú. Mladý princ poskakuje po bojisku a rozhadzuje rôzne predmety. Čím viac nepriateľov Sora porazí, tým viac sa Bambiho ukazovateľ nabitia dopĺňa. Vďaka tomu môžete získať lepšie predmety. Druh predmetov, ktoré Bambi rozhadzuje, závisí od danej oblasti.

SCHOPNOSTI

ZÍSKANIE SCHOPNOSTÍ

Schopnosti umožňujú robiť rôzne veci a sú buď určené pre jednotlivca, alebo viacero postáv. Schopnosti môžete nadobudnúť po dokončení úrovne alebo po získaní vyššej úrovne kvality postavy.

PRÍPRAVA SCHOPNOSTI NA POUŽITIE

Ak chcete použiť získanú schopnosť, musíte ju najprv pripraviť v ponuke Abilities (Schopnosti). Niektoré schopnosti vyžadujú body Ability Points (AP - body pre schopnosti). Zvýšením úrovne postavy alebo pripravením určitých položiek sa zvýši hodnota max AP (maximálny počet bodov AP).

TYPY SCHOPNOSTÍ

V hre existuje niekoľko druhov schopností. Môžete získať nasledujúce schopnosti: tie, ktoré sú vždy aktívne; schopnosti, ktoré sa aktivujú len v boji; a schopnosti, ktoré sa aktivujú len pri určitých podmienkach.

Combo Plus: (Extra kombinácia)	Rozšírenie pozemného kombinovaného útoku o jednu fázu.
Scan (Rentgen):	Počas boja môžete zistiť stav ukazovateľov HP, ktoré patria nepriateľom.
High Jump: (Vysoký skok)	Zväčší vaše skoky, s väčšími skokmi sa môžete dostať na inak nedostupné miesta (zdieľaná schopnosť).
Sonic Blade: (Zvuková čepeľ)	Pri prebiehaní okolo nepriateľov ich môžete seknúť. Ak chcete použiť kombinovaný útok, zvoľte v pravý moment následný druh útoku.

ŠPECIÁLNE SCHOPNOSTI

Niektoré schopnosti sa nedajú použiť, kým sa počas boja nesplnia určité podmienky. Ďalšie informácie o zvláštnych schopnostiach nájdete v Pomocníkovi k ponuke Abilities (Schopnosti).



VÝSTROJ A STAV

PRÍPRAVA ZBRANÍ NA POUŽITIE

Ak chcete zmeniť zbraň, otvorte ponuku Equipment (Výstroj). Rôzne zbrane môžete získať v obchodoch, truhliciach s pokladmi alebo po dokončení úrovne. Sora používa v celej hre tú istú zbraň Keyblade. Môžete ju upraviť pomocou retiazok získaných počas hry.

PRÍPRAVA DOPLNKOV NA POUŽITIE

Použitím doplnkov môžete zvýšiť obranyschopnosť postavy, body HP, MP atď. Doplnky sa nachádzajú v truhliciach s pokladmi a v obchodoch. Doplnky môžete získať aj po dokončení niektorých úrovní.

STAV A ZVYŠOVANIE ÚROVNE

Stavová obrazovka

Stavová obrazovka obsahuje štatistické údaje o postavách, výstroji, predmetoch, schopnostiach a privolávaní.

Zvyšovanie úrovne

Úroveň postáv sa zvyšuje po získaní dostatočného množstva bodov za skúsenosti získané v boji. Body sa rozdeľujú všetkým členom skupiny. Je jedno, či sa v aktívnej skupine práve nachádzajú. Štatistické údaje o postave (napríklad maximálne množstvo bodov HP, MP, AP, sila a obrana) sa po každom získaní ďalšej úrovne postavy zvýši.

PREDMETY A PREMENA PREDMETOV

ZÍSKANIE PREDMETU

Niekoľko rôznych predmetov môžete nájsť v truhliciach s pokladmi, môžete ich získať ako odmenu za porazenie nepriateľov alebo ich môžete nakúpiť v obchodoch.

PRÍPRAVA A POUŽITIE PREDMETOV

Ak chcete pripraviť alebo použiť nejaký predmet, otvorte ponuku Items Menu (Predmety) v hlavnej ponuke Main Menu. Pripravené predmety, ako napríklad nápoje a étery, môžete v boji použiť zvolením príkazu Items (Predmety). V boji všetky postavy okrem Sora používajú pripravené predmety automaticky. Všetky predmety, ktoré neboli získané v boji, sa presúvajú do ponuky Stock Menu (Sklad).

ZÁKLADNÉ PREDMETY

Potion	Čiastočne obnoví časť bodov HP.
Hi-Potion	Silnejší odvar nápoja Potion.
Ether	Obnoví časť bodov MP.
Elixir	Úplne obnoví body HP a MP danej postavy.
Tent	Úplne obnoví body HP celej skupiny.

OBCHODY

V hre sa vyskytuje niekoľko obchodov, v ktorých môžete nakúpiť alebo predať predmety. Niektoré obchody môžu byť na začiatku hry zatvorené.

PREMENA PREDMETOV

Navštívte dielňu na druhom poschodí obchodu s doplnkami v meste Traverse Town, v ktorom si môžete vyrobiť nové a neobvyklé predmety.

KORÁB GUMMI

OBRAZOVKA PRE VOĽBU SVETA

Pomocou ľavej analógovej páčky vyberte cieľ a na cestu sa vydajte stlačením tlačidla ⊗. Vybraný svet si môžete prezrieť tlačidlom △. Tlačidlom ○ operáciu zrušíte. Tlačidlo □ umožňuje prístup do ponuky Gummi Garage Menu (Dielňa Gummi).

LETOVÁ OBRAZOVKA



Radar

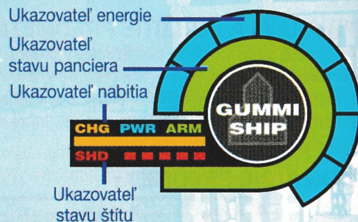
Radar sa zobrazí, keď je koráb vybavený predmetom Scan-Gummi. Môžete získať dva druhy predmetov Scan-Gummi. Jeden z nich umožňuje väčší dosah radaru.

Mušky zbrane

Bod, pomocou ktorého sa zameriavajú zbrane pripravené na použitie. Pridržaním tlačidla R1 zameriate cieľ.

UKAZOVATELE STAVU KORÁBU GUMMI

Použitie laserových zbraní, siete atď. vyžaduje energiu. To všetko spotrebováva energiu korábu Gummi (PWR). Ukazovateľ stavu panciera (ARM) sa zníži, ak koráb narazí na prekážku alebo do nepriateľského korábu, alebo ak ho zasiahne nepriateľská paľba. Len čo ukazovateľ spadne na nulu, objaví sa obrazovka pre voľbu sveta. Ukazovateľ nabitia (CHG) sa zobrazí, ak je koráb vybavený predmetom Haste-Gummi. Ukazovateľ padá na nulu pri použití akcelerátorov. Po čase sa znovu dobije. Ukazovateľ stavu štítu (SHD) sa zobrazí, ak je koráb vybavený predmetom Shield-Gummi. Ak Shield-Gummi odrazí útočnú paľbu, ukazovateľ stavu štítu sa zníži namiesto zmeny ukazovateľa stavu panciera. Ukazovateľ stavu panciera sa však zníži, ak je koráb vybavený len čelným štítom zasiahnutý zozadu.

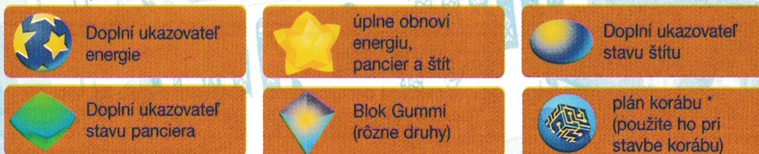


NEPRIATEĽSKÉ KORÁBY GUMMI

Niektoré nepriateľské koráby Gummi sú veľmi útočné. Snažte sa im počas letu vyhnúť alebo ich zničiť. Zničené nepriateľské koráby odhadzujú rôzne predmety.

ZÍSKANIE PREDMETOV

Zničením prekážok a nepriateľských korábov môžete získať rôzne predmety. Získať ich môžete samotným dotykom. Ak chcete zobrať predmet, ktorý nemáte na dosah, vybavte koráb mechanickým ramenom (Drain-Gummi) alebo sieťou (Osmose-Gummi).



* Niektoré koráby musíte upraviť, inak nebudú môcť lietať.

VOĽBA PRISTÁVACÍCH BODOV

Len čo prídete k určenému cieľu, môžete zvoliť rôzne pristávacie body. Táto voľba však nie je pri prvej návšteve každého sveta dostupná. Tlačidlami ⬆ a ⬇ vyberte miesto. Stlačením tlačidla ✕ vystúpite z korábu. Zoznam pristávacích bodov každého sveta sa rozšíri, ak objavíte určité úložné body.

GUMMI GARAGE MENU (Dielňa Gummi)

Tu môžete postaviť alebo upraviť koráb Gummi. Popis jednotlivých ponúk:

Garage (Dielňa)	Slúži na postavenie korábu Gummi podľa plánu.
Gummi ship (koráb Gummi)	Slúži na výber rôznych korábov Gummi a konfiguráciu tlačidiel pre riadenie korábu.
Inventory (Inventár)	Inventár blokov Gummi.
Help (Pomocník)	Všeobecné informácie týkajúce sa korábov Gummi.
Tutorial (Kurz)	Základné školenie týkajúce sa postupu pri stavbe korábu Gummi.
Exit (Koniec)	Zatvorí ponuku Gummi Garage Menu.

ŠTYRI REŽIMY V PONUKE GUMMI GARAGE

V ponuke Gummi Garage Menu stlačte tlačidlo SELECT. Zobrazí sa obrazovka s Pomocníkom. Každý režim má vlastnú obrazovku s Pomocníkom.

SELECT MODE (Režim voľby)

V tomto režime môžete vybrať bloky Gummi, ktoré chcete ku korábu pripevniť.



Tlačidlom ⬇ vyberte ďalší blok. Pomocou ľavej analógovej páčky môžete blok otočiť tak, ako ho chcete ku korábu pripevniť. Tlačidlom ✕ potvrďte vykonanú voľbu a aktivujte režim Build Mode (Konštrukcia).

Tlačidlom ⬅ alebo ➡ môžete zmeniť triedu Gummi zvoleného bloku. Tlačidlom ⬆ alebo ⬇ môžete zmeniť bloky v rámci danej triedy. Koráb môžete otočiť pravou analógovou páčkou. Ak máte farbu v spreji, aktivujte tlačidlom □ režim Paint Mode (Náter).

BUILD MODE (Konštrukcia)

Zostavením blokov Gummi si môžete vytvoriť vlastný koráb Gummi.



Tlačidlom □ vyberte celý koráb. Konštrukčnú oblasť môžete otočiť pravou analógovou páčkou. Ľavou analógovú páčku použite na otočenie korábu. Tlačidlo △ slúži na odstránenie korábu. Tlačidlom L1 presuňte vybraný blok v tabuľke o jednu úroveň vyššie alebo ho posuňte o jednu úroveň nižšie tlačidlom L2. Tlačidlom ⬆, ⬇, ⬅ alebo ➡ posuňte kurzor znázorňujúci pozíciu zvoleného bloku a tlačidlom ✕ blok pripevníte.

Tlačidlom R1 aktivujete Select Mode (Režim voľby). Tlačidlom R2 aktivujete režim Inspect Mode (Prehliadka).

POZNÁMKA: Niektoré vzory korábov Gummi nie je možné upraviť.

INSPECT MODE (Prehliadka)

V tomto režime môžete skontrolovať stav konštrukčnej práce. Tlačidlo L1 obraz zväčší a tlačidlo L2 obraz zmenší. Koráb môžete otočiť pravou analógovou páčkou. Tlačidlo □ slúži na zobrazenie technických údajov o korábe. Tlačidlom △ zobrazíte informácie o vlastnostiach a ovládaní korábu. Tlačidlom ✕ môžete vyskúšať motory korábu, zbrane atď. Tlačidlom R2 sa aktivuje režim Build Mode (Konštrukcia).

PAINT MODE (Náter)

V tomto režime môžete po získaní farby v spreji zmeniť farbu blokov Gummi. Ak získate paletu farieb, budete mať na výber väčší počet farieb.

Środki ostrożności

Dysk zawiera oprogramowanie dla komputerowego systemu rozrywkowego PlayStation®2. Nigdy nie używaj tego dysku dla innego systemu, gdyż może on go uszkodzić. Dysk ten odpowiada danym technicznym PlayStation®2 tylko dla urządzeń pracujących w systemie PAL. Nie może być używany dla innych wersji PlayStation®2. W celu poprawnego użytkowania, przeczytaj dokładnie Instrukcję Obsługi PlayStation®2. Wkładając dysk do PlayStation®2 upewnij się, że wkładasz go stroną do odczytu skierowaną do dołu. Gdy trzymasz dysk, nie dotykaj jego powierzchni. Trzymaj go za brzegi. Dopilnuj, aby dysk był zawsze czysty i nie zadrapany. Jeśli jego powierzchnia zabrudzi się, wytrzyj ją delikatnie miękką, suchą szmatką. Nie wystawiaj dysku na działanie źródeł ciepła, bezpośrednich promieni słonecznych czy nadmiernej wilgoci. Nie używaj dysków o nieregularnych kształtach, pękniętych lub wygiętych, ani sklejanych, gdyż może to prowadzić do złego funkcjonowania urządzenia.

Ostrzeżenie dotyczące zdrowia

Po każdej godzinie gry zrób sobie 15-minutową przerwę. Nie używaj gry, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany. Zawsze graj w dobrze oświetlonym pomieszczeniu, siedząc tak daleko od ekranu, jak na to pozwala kabel. Niektóre osoby cierpią na ataki epilepsji, gdy oglądają migające światła lub wzory w codziennym otoczeniu. Ludzie ci mogą być narażeni na ataki podczas o glądania telewizji lub gier wideo. Nawet osoby, które nigdy nie cierpiały na epilepsję, mogą mieć nie wykryty stan epileptyczny. Jeżeli jesteś epileptykiem, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się ze swoim lekarzem. Jeśli w trakcie gry odczujesz takie dolegliwości, jak: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni, inne mimowolne ruchy, utratę świadomości, zaburzenia psychiki i / lub konwulsje, natychmiast powiadom lekarza.

PIRACTWO

Nie autoryzowana reprodukcja całości lub części gry oraz nie autoryzowane użycie znaków towarowych jest przestępstwem. PIRACTWO tak samo szkodzi Klientom, jak i legalnym Autorom, Wydawcom oraz Sprzedawcom. Jeżeli podejrzewasz, że gra jest nielegalną kopią lub jeśli masz inne informacje o pirackim produkcie, zadzwoń do Twojego lokalnego Biura Obsługi Klienta pod numer podany z tyłu niniejszej Instrukcji Obsługi.

Numery telefoniczne serwisu dla klientów i informacji dla użytkowników POWERLINE znajdują się z tyłu niniejszej instrukcji obsługi.

SCES-50967

1 gracz • Memory Card (karta pamięci) (8MB) (do PlayStation®2): minimum 132KB • Kompatybilny z kontrolerem analogowym: wszystkie przyciski • Kompatybilny z funkcją wibracji

Game © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and Used by Permission. Copyright © 2002 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by SQUARESOFT. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Zmontuj zestaw PlayStation®2 zgodnie ze wskazówkami zawartymi w instrukcji obsługi. Upewnij się czy GŁÓWNY PRZEŁĄCZNIK ZASILANIA (umieszczony z tyłu konsoli) jest wyłączony. Prawidłowo podłącz kontrolery gry / inne akcesoria ZANIM włączysz konsolę. Nie należy podłączać lub odłączać akcesoriów jeśli konsola jest włączona.

Następnie WŁĄCZ konsolę przy użyciu GŁÓWNEGO PRZEŁĄCZNIKA ZASILANIA i wciśnij przycisk ⏻/RESET. Gdy wskaźnik ⏻/zaświeci się na zielono, naciśnij przycisk ⏏, co spowoduje otwarcie podajnika dysków. Umieść na podajniku dysk KINGDOM HEARTS stroną zadrukowaną ku górze. Ponownie wciśnij przycisk ⏏, aby zamknąć podajnik. Na zakończenie wciśnij przycisk ⏻/RESET przed rozpoczęciem gry.

UWAGA: Informacje zawarte w niniejszym podręczniku były poprawne w momencie oddawania jej do druku, jednakże w końcowej fazie produkcji gry producenci mogli wprowadzić w niej drobne zmiany. Zdjęcia zamieszczone w niniejszym podręczniku z angielskiej English wersji gry i niektóre z nich mogą przedstawiać plansze robocze różniące się nieco od tych z ostatecznej wersji gry.

MEMORY CARD (KARTA PAMIĘCI) (8MB) (DLA PLAYSTATION®2)

UWAGA: w niniejszym podręczniku termin "Karta Pamięci" jest używany dla określenia Karty Pamięci (8MB) (dla PlayStation®2) – (kod produktu SCPH-10020 E). Karty Pamięci (SCPH-1020 E) przeznaczone do użytku z PlayStation® (PS One®) nie są kompatybilne z opisywaną tutaj grą.

Aby zachować/ załadować ustawienia i postęp w grze, włóż Kartę pamięci do dowolnego gniazda KARTY PAMIĘCI konsoli.

Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że na Karcie Pamięci jest wystarczająca ilość wolnej pamięci. Aby dane gry mogły być zachowane, przed jej rozpoczęciem na karcie musi być co najmniej 132KB wolnego miejsca. Jedna Karta Pamięci pomieści do sześćdziesięciu plików z danymi gry KINGDOM HEARTS, które możesz zachować w dowolnym z 99 miejsc dostępnych na karcie. Więcej szczegółów na temat zapisywania znajdziesz w rozdziale "Główne menu" w innej części instrukcji.

PRZYCISKI KIERUNKU – PORUSZANIE SIĘ

W niniejszej instrukcji oznaczenia ⬆, ⬇, ⬅, ➡ itd. są używane w odniesieniu do przycisków kierunku oraz lewego drążka analogowego. Aby korzystać z lewego i prawego drążka analogowego, Kontroler Analogowy (DUALSHOCK®2) powinien pracować w trybie analogowym (wskaźnik trybu: czerwony). Domyślne ustawienie KINGDOM HEARTS to tryb analogowy (wskaźnik: czerwony).

MENU STARTOWE

NEW GAME(NOWA GRA)

Wciskaj ⬅ lub ➡, aby poziom trudność Normal(normalny) lub Expert(trudny) i potwierdź przyciskiem ⊗.

Na ekranie pojawi się następujący komunikat:

Select vibration setting

On Off

Wybierz ustawienia wibracji

Zał Wył

Wybierz On(Zał), aby włączyć funkcję wibracji Kontrolera Analogowego (DUALSHOCK®2).



Przed rozpoczęciem nowej gry na ekranie pojawi się pytanie czy chcesz zaczynać. Wybierz Yes(tak), aby rozpocząć przygody Sora.

ZAŁADUJ DANE I KONTYNUUJ

Jeśli Sora skończą się HP(Punkty Życia), pojawi się ekran kontynuacji.

Wybierz Continue(kontynuuj), aby rozpocząć od miejsca upadku Sory lub w pobliżu. Wybierz Load Game (załaduj grę), aby wznowić grę od ostatnio zachowanego pliku.



PODSTAWOWE STEROWANIE

KONTROLER ANALOGOWY (DUALSHOCK®2)

Kontroler Analogowy (DUALSHOCK®2) przechodzi w tryb analogowy (wskaźnik: czerwony) przy włączaniu konsoli. Funkcję wibracji Kontrolera Analogowego (DUALSHOCK®2) można włączać i wyłączać w sekcji Config(konfiguracja) głównego menu, opisanego w innej części instrukcji.

UWAGA: Gra KINGDOM HEARTS jest kompatybilna tylko z Kontrolerem Analogowym (DUALSHOCK®2).



Przycisk ○	Anuluj/skacz/puść/płyń szybko/wzbij się, gdy lecisz lub płyniesz
Przycisk △	Rozkaż członkom wyprawy, aby zaatakowali namierzony cel /wciśnij trzymając przycisk L1, aby rzucić wybrany czar
Przycisk □	Użyj specjalnych zdolności /zniż się, gdy lecisz lub płyniesz/ wciśnij trzymając przycisk L1, aby rzucić wybrany czar
Przycisk ✕	Potwierdź /wciśnij trzymając przycisk L1, aby rzucić wybrany czar
Przycisk L1	Przytrzymaj, aby wyświetlić menu magicznych skrótów
Przycisk L2	Obracaj kamerą w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (nie działa, jeśli namierzono cel) /wciśnij razem z przyciskiem R2, aby powrócić do domyślnego frontalnego widoku kamery /przełączaj dostępne cele nie przerywając namierzania
Przycisk R1	Włącz lub wyłącz namierzanie celu
Przycisk R2	Obracaj kamerą w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara (nie działa, jeśli namierzono cel)/ Wciśnij razem z przyciskiem L2, aby przywrócić domyślne frontalne ustawienie kamery /przełączaj dostępne cele nie przerywając namierzania

Przycisk R3	Potwierdź (wyłączone w głównym menu)
↑, ↓, ←, →	Poruszaj kursorem w głównym menu i menu komend
Lewy drążek analogowy	Poruszaj postacią (idź lub biegnij, w zależności jak mocno wychylisz drążek analogowy)/poruszaj kursorem w głównym menu
Prawy drążek analogowy	Poruszaj kursorem w menu komend
Przycisk START	Włącz pauzę i przejdź do głównego menu /pokaż specjalne menu podczas minigier
Przycisk SELECT	Włączaj/ wyłączaj widok pierwszej osoby

UWAGA: Aby miękko zresetować i powrócić do menu startowego, podczas gry wciśnij jednocześnie przyciski: L1, L2, R1, R2, START i SELECT. Pauza i miękki reset są wyłączone podczas pewnych scen.

Sora może w różnych sytuacjach wykonywać różne czynności, między innymi może pływać, wisieć na krawędziach, chodzić po drabinach i po drzewach.

POSTACIE

SORA

Jak każdy czternastolatek, Sora ma swoje zmartwienia, ale ogólnie zachowuje dobry humor. Czasami może wydać się niedoświadczony, ale ma silne poczucie sprawiedliwości.





DONALD DUCK

Nadworny czarodziej i wierny sługa króla. Wyrusza na wyprawę, aby wykonać rozkazy nieobecnego króla. To zuchwały i niecierpliwy czarodziej.

GOOFY

Kapitan królewskich rycerzy, żołnierz, który brzydzi się bronią. Z rozkazu króla towarzyszy Donaldowi w wyprawie po klucz. To dobrotliwy i niezdarny rycerz.





RIKU

Piętnastoletni Riku może się wydawać spokojny i opanowany jak na swój wiek, jednak nie należy do spokojnych ludzi. Zawsze ciekawi go nieznane, więc pragnie się wyrwać poza mały, zamknięty świat w którym żyje.

KAIRI

Czternastoletnia Kairi przeprowadziła się na wyspę Sory i Riku kilka lat temu. Może wydawać się delikatna, ale ma silną i nieugiętą wolę.





OKRUTNICY

Tajemnicze stwory nękające ciągle Sora. Jest kilka rodzajów okrutników, a każdy bardziej nikczemny i złośliwy od poprzedniego.

PODCZAS GRY

EKRAN GRY



Ikona pola
Ikona pola pojawi się, gdy w pobliżu Sory znajdują się przedmioty lub ludzie, z którymi może coś zrobić.

Wskaźniki drużyny
Pokazują aktualną kondycję członków drużyny.

Wskaźniki Sora
Wskazują aktualną kondycję Sora.

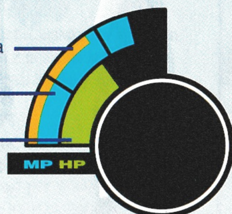
Komendy
W zależności od sytuacji komenda "Atak" może zmienić się na inną komendę, na przykład "Rozmawiaj". Zmiana następuje często wraz z pojawieniem się ikony pola.

WSKAŹNIKI

Zielony licznik wyświetla Twoje punkty życia (HP) lub zdrowia. Jeśli licznik spadnie poniżej pewnej wartości, rozlegnie się alarm i licznik zamruga na czerwono. Niebieski licznik wskazuje Twoje punkty magii (MP). MP ubywa wraz z rzucaniem czarów. Niektóre zdolności również zużywają MP. Pomarańczowy pasek to licznik naładowania. Jeśli doładuje się do pewnego momentu, zmieni się w MP. Czary, które zużywają mało MP, czerpią najpierw z licznika doładowania.

REGENERACJA HP I MP

Pewne przedmioty, nagrody i magia regenerują HP. Za wyjątkiem Sory, HP odnawia się wszystkim członkom drużyny z czasem, więc jeśli w walce towarzysze Sory padną na ziemię (Knockout), po pewnym czasie odzyskają część HP. MP można regenerować używając pewnych przedmiotów lub wypełniając pasek doładowania (atakując wrogów i uzyskując nagrody). Jeśli dotkniesz punktu zachowywania, automatycznie zregenerujesz HP i MP.



Licznik doładowania
Licznik MP (punktów magii)
Licznik HP (punktów życia)

CELOWANIE I ZMIANA KOMEND

Sora potrafi automatycznie celować we wrogów, ludzi z którymi może porozmawiać i przedmioty, które może podnieść lub zbadać, na przykład skrzynki i obrazy. Po wycelowaniu w coś, pewne komendy mogą ulec zmianie. Automatyczne celowanie możesz włączać i wyłączać w menu Config(konfiguracji).





Celowanie:



Automatyczne namierzanie



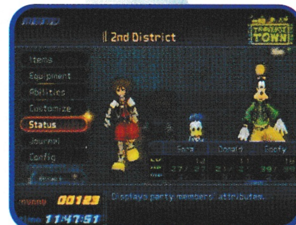
Namierzanie celu

Wciśnij przycisk R1, aby namierzyć cel. Wciśnij przycisk L2 lub R2, aby przeglądać dostępne cele.

GŁÓWNE MENU

Wciśnij przycisk START, aby wejść w główne menu. Tutaj możesz robić wiele rzeczy, na przykład używać przedmioty, wybierać zdolności i przedmioty i zmieniać funkcje sterowania i ustawienia. Więcej szczegółów znajdziesz w komunikatach pomocy w każdym podmenu.

UWAGA: główne menu nie jest dostępne podczas walki i w pewnych innych sytuacjach.



PUNKTY ZACHOWYWANIA

Punkty zachowywania umożliwiają zapisywanie postępu, regenerowanie HP i MP. Można je znaleźć w wielu miejscach Są dwa rodzaje punktów zachowywania. Wszystkie punkty typu A mogą Cię przenieść do statku Gumisiów i nigdy nie znikają. Niektóre punkty typu B nie będą mogły Cię przenieść do statku Gumisiów i mogą działać tymczasowo.


Typu A


Typu B

MENU ZACHOWYWANIA

Do menu zachowywania możesz wejść w punktach zachowywania. Menu zachowywania podaje następujące opcje:

Save (Zachowaj)	Zapisz postęp na Karcie Pamięci.
Party (Drużyna)	Przełączaj członków drużyny, jeśli jest ich więcej niż dwóch, oprócz Sora.
Gummi Ship (Statek Gumisiów)	Wejdź na statek Gumisiów. Tej opcji nie będzie początkowo lub w cale w punktach typu B.
Menu	Otwórz główne menu.

POSZUKIWANIA

Kiedy staniesz przed drzwiami lub przejściem, pojawi się napis określający miejsce, do którego dojdziesz. Niektórych drzwi nie można otworzyć, a niektóre są tymczasowo zamknięte. Jeśli masz namierzony cel, nie możesz wyjść z danego obszaru.

SKRZYNIE SKARBÓW

Skrzynie skarbów leżą w różnych miejscach. Większość łatwo znaleźć, ale niektóre są schowane. Większość można otworzyć po spełnieniu pewnych warunków. Skrzyń nie można otwierać podczas walki.

ZNAKI TRÓJCY

Szukaj znaków trójcy. Znaki te mogą być niebieskie, czerwone, żółte, zielone i białe. Dotknięcie znaku włączy zdolność trójcy w menu komend, jeśli taką zdolność posiadasz. Aby uaktywnić trójcę, Sora, Donald i Goofy muszą być razem w drużynie.

SYSTEM WALKI

Bitwy rozgrywają się na mapie pola. Wszystkie bitwy toczysz w czasie rzeczywistym, więc Sora może odnosić obrażenia cały czas, nawet podczas wybierania przedmiotów i czarów. Podczas bitwy menu komend zmienia kolor na czerwony.

ATAKI KOMBINACYJNE

Podczas ataku wciśnij przycisk ⊗ w odpowiednim momencie, aby wykonać atak kombinacyjny. Oprócz podstawowych kombinacji trzech uderzeń istnieją ataki kombinacyjne, które zawierają jeszcze więcej ciosów.

CZYNNOŚCI BITEWNE CZŁONKÓW DRUŻYNY

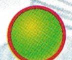
System gry sam kontroluje walkę innych członków drużyny. Jednakże, możesz ustawić styl walki każdego z towarzyszy w menu Customize(dostosuj) zawartym w głównym menu. Wciśnij przycisk △, aby podczas bitwy wezwać przyjaciół na pomoc. Ta funkcja nie działa w pewnych warunkach.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA I NAGRODY

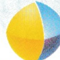
Punkty doświadczenia zdobędziesz pokonując wrogów. Na zdjęciu pokazano Sorę zdobywającego 7 punktów doświadczenia. Wykonanie pewnych czynności, na przykład zablokowanie ataku również przynosi punkty w postaci punktów technicznych. Szczegóły na temat podnoszenia się na wyższy poziom znajdziesz w rozdziale “Stan i podnoszenie się na poziomy” w innej części instrukcji.

Nagrody

Pokonani wrogowie pozostawiają różne przedmioty. Niektóre przedmioty można zdobyć tylko w ten sposób. Pewne przedmioty mają kilka rozmiarów, a im są większe, tym mają większą wartość lub skuteczność.


Regeneruje HP


Uzupełnia licznik doładowania


Munny (waluta)


Zawiera różne przedmioty i ma różne kolory

MAGIA I PRZYZYWANIE

NAUKA CZARÓW

Poznaj nowe czary, kończąc etapy lub wykonując zadania. Znane czary przejrzysz wybierając komendę “Magia”.

CZARY PODSTAWOWE

Ogień	Ciska kulą ognia.
Burza śnieżna	Ciska kryształami lodu.
Grzmot	Przywołuje błyskawicę.
Lekarstwo	Przywraca HP postaci.

ULEPSZANIE CZARÓW

Jeśli pokonasz niektórych przeciwników lub ukończysz kluczowe etapy, uzyskasz mocniejsze czary. Koszt MP tych czarów pozostanie taki sam.

DOSTOSOWYWANIE MENU MAGICZNYCH SKRÓTÓW

Wybierz Customize(dostosuj) z głównego menu, aby przydzielić czary przyciskom skrótów. Aby rzucić przydzielony czar, wciśnij przycisk skrótu przytrzymując przycisk L1. Dzięki temu rzucanie czarów staje się szybsze i łatwiejsze.

NAUKA CZARÓW PRZYZYWAJĄCYCH

Naucz się czarów przyzywających, kończąc pewne etapy lub dając kamień przyzywania Matce Wróżce. Każda z przyzwanych postaci posiada specjalne cechy. Przywołaj do bitwy Dumbo i innych przyjaciół i zobacz co potrafią.

WOŁANIE PRZYZWANYCH POSTACI

Znane czary przyzywające można przeglądać podczas walki wybierając komendę Magic(magia), a następnie wybierając Summon(przyzwij). Aby wezwać postać, obaj towarzysze Sory muszą być przytomni. Możesz wzywać postacie dopóki masz wystarczającą ilość MP. Każdy z czarów przyzywających można użyć w bitwie tylko raz. Wezwane postacie to świetna pomoc w walce zarówno w ataku, jak i w obronie.

PRZYZWANE POSTACIE W WALCE

Jest wiele postaci, które możesz przyzwać, a każda z nich walczy inaczej.

DUMBO

Aby przyzwać Dumbo, podczas bitwy wybierz jego imię z menu przyzywania. Kiedy pojawi się Dumbo sprzymierzeńcy Sory na chwilę znikną. Komenda Attack(atak) zmieni się na Splash(chlap), a Sora i Dumbo działają razem. Walcząc wspólnie są niewrażliwi na ataki wroga. Licznik MP Dumbo będzie wyświetlany w prawym górnym rogu ekranu. Licznik będzie się zmniejszać, a gdy osiągnie zero, Dumbo odejdzie. Możesz odesłać przyjaznego słonia wcześniej, wybierając komendę Dismiss(zwolnij) w menu magii.

BAMBI

Kiedy pojawi się Bambi, sprzymierzeńcy Sory na chwilę znikną. Młody książę zgubi kilka przedmiotów podczas swoich harców na polu walki. Im więcej wrogów pokona Sora, tym bardziej wypełni się licznik doładowania Bambi, co da lepsze przedmioty. Rodzaj przedmiotów upuszczanych przez Bambi zależy od danego miejsca.

ZDOLNOŚCI

NAUKA ZDOLNOŚCI
Zdolności umożliwiają wykonywanie różnych czynności i mogą być wspólne lub indywidualne. Zdobędziesz zdolności, kończąc etap lub podnosząc postacie na poziomy.

WYBIERANIE ZDOLNOŚCI
Aby użyć zdobytej zdolności, musisz ją najpierw wybrać w menu zdolności. Aby wybrać niektóre zdolności, wymagane są punkty zdolności (AP). Podnoszenie postaci na poziomy lub wybieranie pewnych przedmiotów podnosi max AP(maksymalne AP).

RODZAJE ZDOLNOŚCI
Istnieje kilka rodzajów zdolności: niektóre są aktywne cały czas, inne uaktywniają się tylko w walce, a jeszcze inne uaktywniają się tylko w pewnych warunkach.

Combo Plus:	Poszerza możliwości wykonania kombinacji na ziemi o jeden krok.
Scan:	Podczas walki wyświetla licznik HP wroga.
High Jump:	Daje większą wysokość skoku, umożliwiając dotarcie w wyżej położone miejsca (zdolność wspólna).
Sonic Blade:	Tnij wroga, gdy przebiegasz obok niego. W odpowiednim momencie wybierz następny atak, aby wykonać kombinację.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI
Niektórych zdolności nie można używać, aż podczas walki zostaną spełnione pewne warunki. Więcej szczegółów na temat specjalnych zdolności znajdziesz w komunikatach pomocy w menu zdolności.



WYPOSAŻENIE I STAN



WYBIERANIE BRONI
Aby zmienić broń, przejdź do menu wyposażenia. Odwiedzaj sklepy, otwieraj skrzynie skarbów lub ukończ etap, aby otrzymać różne rodzaje broni. Sora używa ostrza-klucza, które można modyfikować za pomocą łańcuchów do klucza zdobywanych w pewnych sytuacjach.

WYBIERANIE AKCESORIÓW
Wybieranie akcesoriów może podnieść obronę, HP, MP itd. danej postaci. Akcesoria znajdziesz w skrzyniach skarbów i w sklepach. Możesz je otrzymać również po ukończeniu etapu.

STAN I PODNOSZENIE SIĘ NA POZIOMY

Ekran stanu

Ekran stanu wyświetla statystyki, sprzęt, przedmioty, zdolności i czary wzywające.

Podnoszenie się na poziomy

Postać przechodzi na wyższy poziom po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia w walce. Punkty otrzymują wszyscy członkowie drużyny, niezależnie od tego, czy są w aktywnej drużynie. Na wyższym poziomie zwiększają się statystyki postaci, takie jak max HP, max MP, max AP, siła i obrona.

PRZEDMIOTY I ICH ŁĄCZENIE

ZDOBYWANIE PRZEDMIOTÓW
Możesz zdobywać wszystkie rodzaje przedmiotów, otwierając skrzynie skarbów, zabierając je pokonanym wrogom lub kupując je w sklepach.

WYBIERANIE I UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW
Aby użyć lub wybrać przedmioty, wybierz menu przedmiotów z głównego menu. Wybrane przedmioty, jak mikstury i etery, można użyć w bitwie wykorzystując komendę Items(przedmioty). Postacie towarzyszące Sorze będą używać wybranych przedmiotów w walce automatycznie. Wszystkie przedmioty uzyskane poza walką przechodzą do menu zapasów.

PODSTAWOWE PRZEDMIOTY

Potion	Regeneruje część HP.
Hi-Potion	Mocniejsza mikstura (Potion).
Ether	Regeneruje część MP.
Elixir	W pełni regeneruje HP i MP.
Tent	W pełni regeneruje HP drużyny.

SKLEPY
W kilku sklepach możesz sprzedawać i kupować przedmioty. Na początku gry niektóre sklepy mogą być zamknięte.

ŁĄCZENIE PRZEDMIOTÓW
Aby wykonać nowe niezwykłe przedmioty, odwiedź na piętrze sklepu warsztat z akcesoriami w Poprzecznym Mieście.

STATEK GUMISIÓW

EKRAN WYBORU KRAINY
Wybierz cel podróży lewym drążkiem analogowym, a następnie wciśnij przycisk ✕, aby ruszyć w drogę. Wciśnij przycisk △, aby obejrzeć wybraną krainę. Wciśnij przycisk ○, aby anulować. Wciśnij przycisk □, aby wejść w Gummi Garage Menu(menu warsztatu Gumisiów).

EKRAN LOTU



Radar

Radar będzie dostępny, gdy wyposażysz statek w Gumiskaner. Możesz zebrać dwa Gumiradary, a jeden z nich ma większy zasięg od drugiego.

Celownik

Wskazuje, gdzie celuje broń statku. Przytrzymaj przycisk R1, aby namierzyć cel.

WSKAŹNIKI STATKU GUMISIÓW

Strzelanie z laserów, użycie siatki itp. Zużywają energię, co zmniejsza licznik mocy (PWR) statku. Licznik pancerza (ARM) maleje, gdy statek uderza w przeszkody, w inne statki lub gdy trafi go ogień wroga. Jeśli licznik osiągnie zero, pojawi się ekran wyboru świata. Licznik doładowania (CHG) będzie wyświetlany, gdy wyposażysz statek w Gumidopalacz. Przy włączonych dopalaczach licznik maleje do zera, a potem doładowuje się z czasem. Licznik pola siłowego (SHD) będzie wyświetlany, gdy włączysz Gumitarcze. Kiedy Gumitarcze odbijają ataki, licznik pola siłowego maleje, gdyż przyjmuje atak zamiast pancerza. Jednak, jeśli statek z włączonym polem siłowym z przodu zostanie trafiony z tyłu, maleje licznik pancerza.



WROGIE STATKI GUMISIÓW

Niektóre wrogie statki Gumisiów natychmiast Cię zaatakują. Gdy się do nich zbliżysz, omiń je albo atakuj. Zniszczone statki wroga gubią przedmioty.

ZDOBYWANIE PRZEDMIOTÓW

Niszczenie przeszkód i wrogich statków umożliwia zdobywanie przedmiotów. Aby zebrać przedmioty wystarczy je dotknąć. Aby zbierać przedmioty będące poza zasięgiem wyposaż statek w mechaniczne ramię (Gumiramię) lub siatkę (Gumisieć).



* Niektóre statki należy zmodyfikować, aby latały.

WYBIERANIE MIEJSC LĄDOWANIA

Gdy dotrzesz do celu możesz wybrać różne miejsca lądowania. Jednak, opcja ta nie jest dostępna podczas pierwszej wizyty w danym świecie. Wciskaj przyciski ↑ lub ↓, aby wybrać miejsce, a następnie wciśnij przycisk (X), aby wylądować. Kiedy odkryjesz pewne punkty zachowywania gry, lista miejsc lądowań się wydłuży.

MENU WARSZTATU GUMISIÓW

Buduj lub przerabiaj statki Gumisiów. Oto szczegóły każdego podmenu:

Warsztat	Zbuduj statek Gumisiów według planu.
Statek Gumisiów	Poleć innym statkiem Gumisiów i dostosuj konfigurację przycisków sterujących statkiem.
Spis	Spis Gumiklocków.
Pomoc	Ogólne informacje o Gumisiach.
Instruktaż	Szybki instruktaż budowy statku.
Wyjście	Wyjdź z warsztatu Gumisiów Gummi Garage Menu.

CZTERY TRYBY MENU WARSZTATU GUMISIÓW

W menu warsztatu Gumisiów Gummi Garage Menu wciśnij przycisk [SELECT], aby wyświetlić ekran pomocy. Każdy z trybów ma własny ekran pomocy.

TRYB WYBORU

W tym trybie wybierz klocki Gumisiów, które chcesz dołączyć do statku.



Aby wybrać następny klocek, wciśnij ↓. Użyj lewego drążka analogowego, aby obracać klocek w kierunku, w którym chcesz go dołączyć. Wciśnij przycisk (X), aby potwierdzić wybór i przejść do trybu budowy.

Wciskaj ← lub →, aby zmienić gumiklasę danego klocka. Wciskaj ↑ lub ↓, aby zmieniać klocki w danej klasie. Obracaj statek prawym drążkiem analogowym. Jeśli masz farbę w sprayu, wciśnij przycisk (□), aby przejść do trybu malowania.

TRYB BUDOWY

W tym trybie możesz poskładać klocki, aby zbudować statek.



Wciśnij przycisk (□), aby wybrać cały statek. Obracaj obszar budowy prawym drążkiem analogowym. Statek możesz obracać lewym drążkiem analogowym. Wciśnij przycisk (△), aby skasować statek. Wciśnij przycisk L1, aby przesunąć wybrany klocek o jedną warstwę w górę na siatce, lub wciśnij przycisk L2, aby przesunąć go w dół o jedną warstwę. Wciśnij ↑, ↓, ← lub →, aby przesuwać kursor wskazując pozycję wybranego klocka i wciskaj przycisk (X), aby dołączyć klocek.

Wciśnij przycisk R1, aby przejść do trybu wyboru. Wciśnij przycisk R2, aby przejść do trybu sprawdzania.

UWAGA: nie wszystkie plany statków Gumisiów można modyfikować.

TRYB SPRAWDZANIA

W tym trybie możesz sprawdzić postęp prac. Wciśnij przycisk L1, aby powiększyć widok. Wciśnij przycisk L2, aby zmniejszyć widok. Obracaj statek prawym drążkiem analogowym. Wciśnij przycisk (□), aby wyświetlić dane statku. Wciśnij przycisk (△), aby wyświetlić jego właściwości i sterowanie. Wciśnij przycisk (X), aby przetestować silnik statku, broń i tak dalej. Wciśnij przycisk R2, aby przejść do trybu budowy.

TRYB MALOWANIA

Jeśli masz farbę w sprayu, w tym trybie możesz zmieniać kolor gumiklocków. Jeśli zdobędziesz paletę kolorów, będziesz mieć więcej kolorów do wyboru.

Óvintézkedések

• Ez a lemez a PlayStation®2 számítógépes szórakoztató rendszerhez való szoftvert tartalmazza. Sohase használja ezt a lemezt más rendszerben, mert az megrongálhatja. • Ez a lemez a PlayStation®2 specifikációinak csak a PAL rendszerben felel meg. Nem használható a PlayStation®2 más specifikációkkal rendelkező verzióival. • A helyes használat érdekében gondosan olvassa el a PlayStation®2 Használati utasítást. Amikor a lemezt a PlayStation®2-be helyezi, mindig az írott oldal nézzen lefelé. • A lemez kezelése közben ne érintse meg a felületét. Tartsa a szélein. Tartsa a lemezt tisztán, és karcolásmentesen. Ha a felülete szennyeződik, törölje át gyengéden egy puha ruhadarabbal. • Ne hagyja a lemezt hőforrások közelében, közvetlen napfénynek vagy nedvességnek kitett helyen. • Ne használjon szabálytalan alakú, repedt vagy deformálódott lemezt, illetve ragasztószalaggal megjavított lemezt, mert az meghibásodáshoz vezethet.

Egészségügyi figyelmeztetés

Az ön egészségének érdekében, biztosítson körülbelül 15 perces szünetet a játékidő minden eltelt órája között. Kerülje a játékot, ha fáradt, vagy kialvatlanságban szenved. Mindig jól megvilágított szobában játsszon, olyan távol ülve a képernyőtől, amennyire csak a kábel engedi. Egyes emberek epilepsziás rohamot kapnak, ha villogó fényeket vagy mintákat látnak mindennapi környezetünkben. Ezek az emberek a TV nézés vagy a videojátékok hatására rohamot kaphatnak. Olyan játékosokról is kiderülhet, hogy hajlamuk van az epilepsziára, akiknek eddig még sohasem volt rohamuk. Konzultáljon orvosával, mielőtt videojátékkal játszik, ha ön epilepsziás beteg, vagy azonnal, ha az alábbi tünetek bármelyikét észleli játék közben: szédülés, látászavarok, izomrángások, egyéb akaratlan mozdulatok, a környezet iránti figyelem csökkenése, szellemi zavartság, és / vagy görcsök.

SZOFTVERHAMISÍTÁS

E termék egészének vagy a játék egy részének jogtalan másolása valamint az áruvédjegyek jogtalan használata bűnténynek minősül. A SZOFTVERHAMISÍTÁS ugyanúgy árt a felhasználóknak, mint a jogos fejlesztőknek, kiadóknak és eladóknak. Ha ön gyanítja, hogy ez a termék jogtalan másolat, vagy bármilyen más információval rendelkezik a szoftverhamisításról, kérjük hívja az ön helyi Felhasználói szolgálatának telefonszámát, ami a használati utasítás hátoldalán található.

A vevőszolgálati valamint a játékkal kapcsolatos gyorsinformációs vonal telefonszámait lásd a kezelési útmutató hátlapján.

SCES-50967

1 játékos • Memory Card (memóriakártya) (8MB) (PlayStation®2-höz): minimum 132KB • Kompatibilitás az analóg kontrollerrel: minden gombbal • Kompatibilis a vibrációs funkcióval

Game © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and Used by Permission. Copyright © 2002 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by SQUARESOFT. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

BEÁLLÍTÁS

A PlayStation®2 számítógépes szórakoztató rendszert állítsd be a felhasználói kézikönyv utasításai szerint. Ellenőrizd, hogy FŐKAPCSOLÓ (a konzol hátán található) be van kapcsolva. A játék vezérlőket/egyéb tartozékokat a konzol bekapcsolása ELŐTT csatlakoztasd. Bekapcsolt állapotban a tartozékok csatlakoztatása vagy eltávolítása nem javasolt.

A FŐKAPCSOLÓVAL kapcsold BE a konzolt, majd nyomd meg a ⏻/RESET gombot. Amikor a ⏻ jelzőlámpa zölden világít, nyomd meg a ⏏ gombot és a lemeztálca kinyílik. Helyezd be a KINGDOM HEARTS lemezt, úgy, hogy a címke felfelé nézzen. Nyomd meg újra a ⏏ gombot és a lemeztálca bezárul. Végül, a játék elkezdéséhez nyomd meg újra a ⏻/RESET gombot.

MEGJEGYZÉS: A jelen kézikönyvben lévő információk a valóságnak megfeleltek a nyomtatás időpontjában, de néhány kisebb változtatás előfordulhat később a játék fejlesztése során. A kézikönyvben szereplő összes kijelzőkép a játék English angol verziójából készült, és egyes kijelzőképek készülhettek a játék véglegesítése előtt, amelyek kis mértékben eltérhetnek a véglegesített változattól.

MEMORY CARD (MEMÓRIAKÁRTYA) (8MB) (PLAYSTATION®2)

MEGJEGYZÉS: A jelen kézikönyvben a "Memóriakártya" a Memóriakártya (8MB) (PlayStation®2) - (SCPH-10020 E) termékre vonatkozik. A PlayStation® formátumú szoftverekhez készült memóriakártyák (termékkód: SCPH-1020 E) nem kompatibilisek ezzel a játékkal.

A beállítások és játék elmentéséhez, a Memóriakártyát helyezd az 1. MEMÓRIAKÁRTYA résbe.

Mielőtt elkezded a játékot, győződj meg arról, hogy elegendő szabad hely van a Memóriakártyán. Játékadatok elmentéséhez legalább 132KB szabad helynek kell lennie a kártyán mielőtt elkezded a játékot. Egy memóriakártya maximum hatvan KINGDOM HEARTS mentés fájlt tud tárolni, amelyeket a kilencvenkilenc memóriablokk bármelyikére elmenthetsz. A mentésre vonatkozó részletekért lásd a kézikönyv Főmenü c. részét.

IRÁNYÍTÓGOMBOK – MOZGÁS

Ebben az útmutatóban, a ⬆, ⬇, ⬅, ➡ stb. jelentik az irányítógombok irányát, valamint a bal oldali analóg kar irányait, kivéve ha másként nincs jelezve. Ha használni akarod a bal- vagy a jobb oldali analóg kart, ellenőrizd, hogy az Analóg vezérlő (DUALSHOCK®2) analóg üzemmódban van-e (az indikátor vörös). A KINGDOM HEARTS alapértelmezett beállítása az analóg üzemmód (az indikátor vörös).

START MENÜ

NEW GAME ÚJ JÁTÉK

A ⬅ vagy a ➡ gomb megnyomásával jelöld ki a Normal Normál vagy a Expert Haladó nehézségi szintet és a ⊗ gomb megnyomásával erősítsd meg a választásodat.

Az alábbi képernyőüzenet jelenik meg:

Select vibration setting

On Off

(Rezgés beállítása Be Ki)

Az Analóg vezérlő (DUALSHOCK®2) rezgésfunkciójának aktiválásához válaszd a On Be opciót.



Mielőtt az új játék elindul, egy képernyőüzenet megerősítést kér a folytatáshoz. Sora kalandjainak elindításához válaszd az Yes Igen opciót.

ADATOK BETÖLTÉSE ÉS FOLYTATÁS

Ha Sora elfogytak a TP-i (Találat Pontok), akkor a Folytatás képernyő jelenik meg.

Ha a Continue Folytatás opciót választod, akkor a játék újra indul onnan, vagy nem messze attól a ponttól, ahol Sora kiütötték. Ha a játékot egy korábban elmentett fájlból akarod folytatni, válaszd a Load Game Játék betöltése opciót.



ALAPVETŐ VEZÉRLŐK

ANALÓG VEZÉRLŐ (DUALSHOCK®2)

Indításkor az Analóg vezérlő (DUALSHOCK®2) alapértelmezett beállítása az analóg üzemmód (az indikátor vörös). Az Analóg vezérlő (DUALSHOCK®2) rezgőfunkciója a Főmenü Config Konfig. részében kapcsolható be, illetve ki, melyet a kézikönyv későbbi részeiben ismeretet.

MEGJEGYZÉS: A KINGDOM HEARTS csak az Analóg vezérlővel (DUALSHOCK®2) kompatibilis.



○ gomb	Mégsem/Ugrás/Elenged/Gyorsúszás/repülés és úszás közben emelkedés
△ gomb	Utasítás a csapattársaknak, hogy támadjanak vagy keressék meg a célpontot/Ha az L1 gomb nyomva tartása közben nyomod meg, akkor a kijelölt varázslatot használod
□ gomb	Speciális képességek használata/repülés és úszás közben ereszkedés/Ha az L1 gomb nyomva tartása közben nyomod meg, akkor a kijelölt varázslatot használod
× gomb	Megerősítés/ Ha az L1 gomb nyomva tartása közben nyomod meg, akkor a kijelölt varázslatot használod
L1 gomb	Ha nyomva tartod, a mágia menü jelenik meg
L2 gomb	A kamera mozgatása az óra mutató járásával ellentétes irányba (amikor a célkövető funkció aktiválva van, nem működik)/Ha az R2 gombbal együtt nyomod meg, a kamera visszaáll az alapértelmezett helyzetbe/A célkövető funkcióval a célpontok között válogat
R1 gomb	A célkövetés bekapcsolása, illetve kikapcsolása
R2 gomb	A kamera mozgatása az óra mutató járásával megegyező irányba (amikor a célkövető funkció aktiválva van, nem működik)/Ha az L2 gombbal együtt nyomod meg, a kamera visszaáll az alapértelmezett helyzetbe/A célkövető funkcióval a célpontok között válogat

R3 gomb	Megerősítés (a Főmenüben nem működik)
↑, ↓, ←, →	A kurzor mozgatása a Főmenüben és a Parancs menüben
Bal oldali kar	A szereplő mozgatása (séta vagy futás, attól függően, hogy mennyire analóg tolod el a baloldali kart)/A kurzor mozgatása a Főmenüben
Jobb oldali analóg kar	A kurzor mozgatása a Főmenüben
START gomb	Szünet és belépés a Főmenübe/Speciális menük megjelenítése a mini-játékokban
SELECT gomb	A szereplő szemszögéből vett nézet be- és kikapcsolása

MEGJEGYZÉS: Ha játék közben egyszerre nyomod meg a L1 gombot, L2 gombot, R1 gombot, R2 gombot, START gombot és a SELECT gombot, akkor egy gyenge újraindítást hajtasz végre és visszalépsz a Főmenübe. A Szünet és a gyenge újraindítás funkciók bizonyos helyzetekben nem működnek.

Sora a különböző helyzetekben sokféle műveletet tud végrehajtani, többek között úszik, peremekről lóg, felmászik létrákon és fákra.

A SZEREPLŐK

SORA

14 évesen, Sorának is megvannak a maga aggodalmai, de mindent együttvéve sikerül vidám hozzáállást kialakítani magában. Néha tapasztalatlannak tűnik, de igen erős igazságérzete van.





DONALD KACSA

Az udvari varázsló hűséges szolgája a királynak. Azért vág neki az útnak, hogy végrehajtsa az elveszett király parancsát. Zabolátlan, türelmetlen varázsló.

GOOFY

A királyi lovagok kapitánya, egy katona, aki semmibe veszi a fegyvereket. A király parancsára elkíséri Donaldot a kulcskereső küldetésben. Könnyen barátkozó, de esetlen varázsló.





RIKU

Tizenöt évesen Riku vagánynak, nyugodtnak és összeszedettnek látszik, de nem egy csendes típus. Mindig kíváncsi az ismeretlenre, minden apróság érdekli, ami kicsi, zárt világában körbeveszi.

KAIRI

A tizennégy éves Kairi néhány éve költözött Sora és Riku szigetére. finom megjelenésű lány, de erős, kompromisszumokat nem tűrő akarattal rendelkezik.





HEARTLESS

Misztikus lények, akik megállás nélkül vadásznak Sorára. Többféle Heartless van, egyik veszedelmesebb és rosszindulatúbb, mint a másik.

A JÁTÉK

A JÁTÉKKÉPERNYŐK

Pályaikon
A pályaikon akkor jelenik meg a képernyőn, ha olyan tárgyak vagy emberek vannak Sora közelében, amelyekkel kapcsolatba léphet.



Társak életereje
A csapattársak aktuális állapotát mutatja.

Sora életereje
Sora aktuális állapotát mutatja.

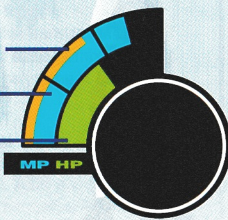
Parancsok
A helyzettől függően a “Támadás” parancs átváltozhat más paranccsá, mint például “Beszél”. Gyakran megváltozik, ha a pályaikon megjelenik.

MÉRŐSÁVOK

A zöld mérősáv mutatja a Találat Pontjaid (TP), vagyis az életerődet. Ha egy bizonyos szint alá süllyed, egy figyelmeztető hangot hallasz és a sáv vörösen villog. A kék mérősáv mutatja a Mágikus Pontjaid (MP). Az MP lecsökken, amikor varázslatot alkalmazol. Egyes képességek is használnak az MP-ből. A narancssárga sáv a feltöltöttség mérő. Ha feltöltődik egy bizonyos pontig, akkor átalakul MP-vé. A kevés MP-t használó varázslatok töltődnek előbb fel a feltöltöttség mérőről.

TP ÉS MP FELTÖLTÉS

Bizonyos tételek, jutalmak és varázslatok fel tudják tölteni a TP-t. Sorát kivéve, minden más csapattársnak az idő múlásával is feltöltődik a TP-je; így ha Sora szövetségeit kiütik a csatában (KO), egy idő után automatikusan feltöltődik a TP-jük. Az MP értéke bizonyos tételek használatával és a feltöltöttség mérő feltöltésével növelhető (az ellenség megtámadásával és jutalmak beszerzésével). A HP-t és az MP-t biztonságos pontok megérintésével teljesen feltöltheted.



A CÉLZÁS ÉS A PARANCSOK VÁLTOZÁSAI

Sora automatikusan megcélozhat ellenfeleket, embereket, akikhez beszélni tud és tárgyakat, amelyeket fel tud venni vagy meg tud vizsgálni, mint például ládákat és festményeket. Bizonyos parancsok megváltozhatnak, ha valamit megcélzol. Az automatikus célzást a Config Konfig. menüben kapcsolhatod be és ki.





Célzás:


Automatikus zár



Célpont rögzítés

Az R1 gomb megnyomásával rögzítheted a célpontod. Az L2 gomb és az R2 gomb megnyomásával végiglépegethetsz a rendelkezése álló célpontokon.

FŐMENÜ

A Főmenü megjelenítéséhez nyomd meg a START gombot. Itt sok mindenre van lehetőséged, például használhatsz tételeket, képességekre és tételekre tehetsz szert, valamint testreszabhatod a vezérlőket és a beállításokat. Részletekért lásd az almenük súgó üzeneteit.

MEGJEGYZÉS: A Főmenü elérhető csata közben és néhány egyéb helyzetben is.



BIZTONSÁGOS PONTOK

A biztonságos pontok lehetővé teszik számodra, hogy elmentsd a játékod, feltöltsd a TP-d és az MP-d, és sok helyen megtalálhatod ezeket. Kétféle biztonsági pont van. Az A típusú pontok teleportálnak a Gummi hajóra, és sohasem tűnnek el. Egyes B típusú pontok nem teleportálnak a Gummi hajóra és csak átmenetileg láthatók.


A típusú


B típusú

MENTÉS MENÜ

A Mentés menübe a biztonságos pontokon léphetsz be. A Mentés menü az alábbi opciókat tartalmazza:

Save Mentés	A játék elmentése a Memóriakártyára.
Party Társak	Ha több mint két társ áll rendelkezésre, hogy Sora elkísérje, itt tudsz válogatni közülük.
Gummi Ship Gummi hajó	Gummi hajó fedélzete. Ez az opció kezdetben nem jelenik meg, és a B típusú biztonságos pontokon sem áll rendelkezésre.
Menu Menü	Főmenü megnyitása.

FELDERÍTÉS
Amikor egy ajtó vagy átjáró előtt állsz, egy képaláírás mutatja, hogy hová jutsz. Bizonyos ajtók nem nyithatók ki, míg mások átmenetileg be vannak zárva. A területeket nem hagyhatod el, amíg egy célpontod rögzítve van.

KINCSES LÁDÁK
Kincses ládák sok helyen találhatók - a legtöbb könnyen, néhány nehezebben. Van néhány olyan, amelyet csak egy bizonyos feltétel teljesülése után lehet kinyitni. A ládák csata közben nem nyithatók ki.

TRINITY JELEK
Tartsd nyitva a szemed, hogy megleld a Trinity jeleket. Van kék, vörös, sárga, zöld és fehér. A jel megérintésével a Parancs menüben, ha már megszerezted a képességet, a Trinity aktivizálódik. Sorának, Donaldnak és Goofynak egyszerre a játékban kell lenniük, hogy Trinity aktivizálódjon.

CSATA RENDSZER

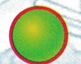
A csaták a pályákon történnek. Minden csatát megállás nélkül kell megvívnod, így Sora folyamatosan ki van téve a sérülés veszélyének, még akkor is, miközben a tételeket és varázslatokat választod ki. Csata közben a Parancs menü vörösre vált.

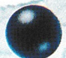
TÁMADÁSKOMBINÁCIÓK
Támadás közben, ha jó pillanatban nyomod meg a ⊗ gombot, akkor támadáskombinációt indíthatsz. Az alap, háromütéses támadás mellett, vannak olyan kombinált támadások, amelyek még több ütést mérnek az ellenfélre.

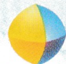
A CSAPATTÁRSAK CSATA MZSOLTUEZSOLTVELETEI
Csapattársaid tevékenységét a játékrendszer irányítja. Mindemellett, az egyes csapattársak harcstílusát testreszabhatod a Főmenüben található Customize Testreszabás menüben. A csatában a △ gomb megnyomásával hívhatod segítségedre a társaidat. Ez a funkció bizonyos helyzetekben nem működik.

TAPASZTALAT PONTOK ÉS JUTALMAK
A tapasztalat pontokat ellenfelek legyőzésével szerezheted. A képernyőábra mutatja, hogy Sora hét tapasztalat pontot szerzett. Bizonyos műveletek végrehajtása, mint például egy támadás kivédése, szintén tapasztalat pontokat ér, technikai pontok formájában. A fejlődésre vonatkozó részletekért lásd a kézikönyv Állapot és Fejlődés c. részeit.

Jutalmak
A legyőzött ellenfelek különféle tételeket hagynak maguk után. Egyes tételek csak így szerezhetők meg. Néhány tétel különböző méretű lehet, a nagyobbaknak nagyobb az értéke vagy erősebb a hatása.


Feltölti a TP-t


Feltölti a feltöltő mérőt


Zseton (pénz)


Különféle tételeket tartalmaz, és különböző színű lehet

VARÁZSLAT ÉS MEGIDÉZÉS

VARÁZSLATOK ELSAJÁTÍTÁSA
Az új varázslatokat a pályák megtisztításával vagy bizonyos feladatok végrehajtásával sajátíthatod el. Az elsajátított varázslatokat a "Varázslat" parancs kiválasztásával tekintheted meg.

ALAP VARÁZSLATOK

Tűz	Egy tűzgolyót szabadít el.
Hóvihar	Jégkristályokat lő ki.
Vihar	Villámcsapást mér az ellenfélre.
Gyógyír	Egy szereplő TP-t tölti fel.

VARÁZSLATOK FRISSÍTÉSE
A varázslatok egyre erősebbé válnak, ahogy fontos eseményeket oldottál meg, vagy ellenfeleket győztél le. Mindemellett, az MP igényük mértéke megmarad.

A VARÁZSLAT MENÜ TESTRESZABÁSA
A Főmenüben válaszd a Customize Testreszabás opciót, hogy a varázslatokhoz billentyűkombinációt rendelj hozzá. Ha az L1 gomb nyomva tartása közben megnyomsz egy ilyen gombot, akkor a hozzárendelt varázslat elszabadul. Ezzel a varázslást megkönnyíted, és gyorsabbá teszed.

MEGIDÉZÉS VARÁZSLAT ELSAJÁTÍTÁSA
A megidéző varázslatokat a pályák megtisztításával sajátíthatod el, vagy úgy, hogy megidéző drágakövet adsz a Tündér Keresztanyának. Mindegyik megidézhető karakter egyedi erővel rendelkezik. A csatában idézd meg Dumbót és más barátokat és meglátod, milyen erők ezek.

A MEGIDÉZHETŐ KARAKTEREK ELŐHÍVÁSA
Csata közben a megidéző varázslatokat úgy nézheted meg, hogy kiválasztod a Magic Varázslat parancsot, majd a Summon Megidéz opciót. Egy karakter megidézéséhez Sora mindkét szövetségesének eszméleténél kell lennie. Akkor idézheted meg őket, ha elegendő MP-d van. Egy megidéző varázslat csak egyszer használható egy csata alatt. A megidézett karakterek nagy segítséget nyújtanak a csatában, mind a támadás, mind a védekezés terén.

A CSTÁBAN MEGIDÉZETT KARAKTEREK
Számos különböző megidézhető karakter van, és mindegyik egy egyedi műveletet hajt végre a csatában.

DUMBO
Dumbo megidézéséhez, csata közben a Megidéző menüben válaszd ki a nevét. Amikor Dumbo megjelenik, Sora szövetségesei átmenetileg eltűnnek. A Attack Támadás parancs a Splash Fröcsköl paranccsá változik, míg Sora és Dumbo egy karakterként működnek. Amíg együtt harcolnak, sérthetetlenek az ellenfél számára. Dumbo MP mérője a képernyő jobb felső sarkában látható. A mérősáv az idő elteltével csökken, és amikor eléri a nullát, Dumbo eltűnik. A barátságos elefántot hamarabb is elküldheted, ha a Varázslat menüben az Dismiss Elküld parancsot választod.

BAMBI
Amikor Bambit megidézed, Sora szövetségesei átmenetileg eltűnnek. A fiatal herceg különféle tárgyakat szór szét ahogy a csatamezőn ugrál. Minél több ellenfelet győz le Sora, Bambi feltöltöttsége annál nagyobb lesz, és jobb tárgyai lesznek. A tárgyak, amelyeket Bambi elszór, területenként változnak.

KÉPESSÉGEK

KÉPESSÉGEK ELSAJÁTÍTÁSA

A képességek, amelyek megoszthatók egymás között, illetve lehetnek egyéniek, különféle műveletek végrehajtását teszik lehetővé. A képességekre pályák teljesítésével, vagy a karakterek fejlesztésével tehetsz szert.

KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Az elsajátított képességeket, először aktiválnod kell a Képességek menüben. Egyes képességekhez Képesség Pontokra (KP) van szükség, hogy aktiválhasd. A karakterek fejlesztése vagy bizonyos tárgyak megszerzése növeli a max AP maximális AP mérőt.

KÉPESSÉGEK TÍPUSAI

Több típusú képesség van: olyanok, amelyek állandóan aktívak, olyanok, amelyek csak csata közben aktivizálódnak és olyanok, amelyek csak bizonyos feltételek között aktivizálódnak.

Plusz kombináció:	A földi kombinált támadásokat egy szinttel feljebb emeli.
Átvilágítás:	Láthatóvá teszi az ellenfél TP mérőjét csata közben.
Magas ugrás:	Erőteljesebbé teszi az ugrásodat, így magasabb helyekre is eljuthatsz (megosztott képesség).
Szuperszonikus penge:	Az ellenfelet úgy vághatod meg, hogy elrohansz mellette. A megfelelő pillanatban válaszd hozzá követő támadás kombinációként.

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Egyes képességek nem használhatók, míg bizonyos feltételek nem teljesülnek a csata közben. A speciális képességekre vonatkozó részletekért, lásd a Képességek menüben lévő súgó üzeneteket.



FELSZERELÉS ÉS ÁLLAPOT

FEGYVEREK FELSZERELÉSE

Fegyverváltáshoz lépj be a Felszerelés menübe. A különböző fegyvereket megtalálhatod boltokban, kinyitott kincses ládákban, vagy megszerezheted azokat a pálya megtisztításával is. Sora egész küldetése alatt ugyanazt a Kulcskardot használja, amely a különböző események során szerzett kulcsláncokkal módosítható

TARTOZÉKOK MEGSZERZÉSE

A megszerzett tartozékok megnövelik a karakterek védelmét, TP-jét, MP-jét, stb. Kincses ládákban és boltokban találhatod ezeket. A pálya megtisztításával is szerezhetsz tartozékokat.

ÁLLAPOT ÉS FEJLESZTÉS

Állapot képernyő

Az állapot képernyő mutatja a karakterek adatait, felszereltségét, tárgyait, képességeit és megidézhető karaktereit.

Fejlesztés

A karakterek egyre magasabb fejlettségi szintre jutnak, minél több tapasztalat pontot szereznek a csatákban. A pontok eloszlanak a csapattársak között, függetlenül attól, hogy aktuálisan aktívak-e a társaságban. A karakterek adatai (mint a maximális TP, max MP, maximális KP, erő és védekezés) a fejlettségükkel együtt nő.

TÁRGYAK ÉS TÁRGYSZINTÉZIS

TÁRGYAK MEGSZERZÉSE

Rengetegféle tárgyat szerezhetsz kincses ládák kinyitásával, legyőzött ellenfelek által elhagyott jutalmak felszedésével, vagy megveheted azokat a boltokban is.

TÁRGYAK FELSZERELÉSE ÉS HASZNÁLATA

A tárgyak használatához vagy felszereléséhez, a Főmenüből lépj be a Tárgyak menübe. A tárgyak, mint az erőitalok vagy éter, csata közben használhatók a Items Tárgyak parancs kiválasztásával. A Sora mellett harcoló karakterek automatikusan használják ezeket a felszerelt tárgyakat. A csatán kívül szerzett tételek a Leltár menübe kerülnek.

ALAPVETŐ TÁRGYAK

Erőital	Feltölti a TP-t.
Nagy erőital	Az Erőital erősebb változata.
Éter	Növeli az MP-t..
Elixír	Teljesen feltölti a karakter TP-jét és MP-jét.
Elsősegély csomag	Teljesen feltölti a csapattárs HP-ját.

BOLTOK

Van néhány bolt, ahol tárgyakat vehetsz és adhatsz el. Egyes boltok a játék elején még zárva vannak.

TÁRGYAK SZINTETIZÁLÁSA

Látogasd meg a Traverse város Tartozékboltjának második emeletén lévő Műhelyt, hogy új és szokatlan tárgyakat gyárthass.

GUMMI HAJÓ

VILÁG VÁLASZTÓ KÉPERNYŐ

A bal oldali analóg kar használatával válassz célállomást, majd a kihajózáshoz nyomd meg a ⊗ gombot. A △ gomb megnyomásával megnézheted a kiválasztott világot. A visszalépéshez nyomd meg a ○ gombot. A □ gomb megnyomásával a Gummi Garage Menu Gummi garázs menü-be lépsz be.

REPÜLÉS KÉPERNYŐ



Radar

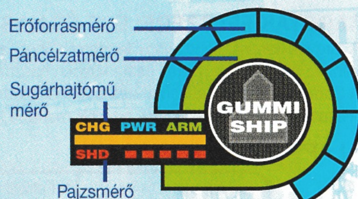
A radar akkor jelenik meg, ha a hajó fel van szerelve Scan-Gummival. Két Scan-Gummi gyűjthető be, és az egyik nagyobb radar lefedettséggel rendelkezik, mint a másik.

Fegyver célkeresztek

A pontot mutatja, ahová a fegyver céloz. Az R1 gomb nyomva tartásával rögzítheted a célpontot.

A GUMMI HAJÓ MÉRŐMZSOLTUEZSOLTSZEREI

Tüzelés a lézerrel, a háló használata, stb. erőforrást emésztenek fel, és a Gummi hajó erőforrásmérője (PWR) (EFM) csökken. A páncélzatmérő (ARM) (PCM) akkor csökken, amikor a hajó akadályoknak vagy ellenséges hajóknak ütközik, illetve ha az ellenség tüzéből találat éri. Ha ez a mérő eléri a nullát, a világ választó képernyő jelenik meg. A sugárhajtómű mérő (CHG) (SHM) akkor jelenik meg, ha a hajó fel van szerelve a Gyorsító-Gummi berendezéssel. Amikor a hajtóműveket bekapcsolod, a mérő nullára esik, majd idővel újratöltődik. A pajzsmérő (SHD) PJM) akkor jelenik meg, ha a hajó Pajzs-Gummi berendezéssel van felszerelve. Amikor a Pajzs-Gummi kivédi a támadásokat, a pajzsmérő értéke csökken a páncélmérő értéke helyett. Mindemellett, a páncélmérő csökken, ha a hajó csak elülső pajzzsal van felszerelve, és hátulról éri támadás.



ELLENSÉGES GUMMI HAJÓK

Egyes ellenséges hajókat élvezet megtámadni. Foglald el vagy pusztítsd el őket, ahogy haladsz előre. Az ellenséges hajók elpusztításukkor tárgyakat hagynak maguk után.

TÁRGYAK MEGSZERZÉSE

A tárgyakat akadályok és ellenséges hajók elpusztításával szerezheted meg. A felszedésükhöz egyszerűen érintsd meg őket. A távolabb eső tárgyak felszedéséhez szereld fel a hajót egy mechanikus karral (Robotkar-Gummi) vagy egy hálóval (Ozmóz-Gummi).



* Egyes hajókat át kell építeni, hogy repülni tudjanak.

LESZÁLLÓHELYEK KIVÁLASZTÁSA

Amikor megérkezel a kiválasztott célállomásra, különböző leszállóhelyek közül választhatsz. Mindemellett, ez az opció nem áll rendelkezésedre az adott világban tett első látogatásod alkalmával. A ⬆ vagy ⬇ gomb megnyomásával válassz ki egy helyet, majd a ⊗ gomb megnyomásával köss ki. A világok leszállóhelyeinek listája folyamatosan bővül, ahogy új biztonságos pontokat fedezel fel.

GUMMI GARÁZS MENÜ

Itt építhetsz vagy építhetsz át Gummi hajókat. Az almenük részletei az alábbiak:

Garázs	Gummi hajó építése a tervrajz alapján.
Gummi hajó	Átszállhatsz egy másik Gummi hajóra, és testreszabhatod a hajó vezérlőinek gombkiosztását.
Leltár	Gummi blokk leltár.
Súgó	Általános információk a Gummira vonatkozóan.
Tudnivalók	Gyors útmutató a Gummi hajó építésről.
Kilépés	Kilépés a Gummi Garage Menu Gummi garázs menü-ből.

NÉGY ÜZEMMÓD A GUMI GARÁZS MENÜBEN

Gummi Garage Menu Gummi garázs menü-ben, a súgó képernyő megjelenítéséhez nyomd meg a SELECT gombot. Mindegyik üzemmód saját súgó képernyővel rendelkezik.

VÁLASZTÓ ÜZEMMÓD

Ebben az üzemmódban kiválaszthatod a Gummi blokkokat, amelyeket a hajóra akarsz tenni.



A következő blokk kiválasztásához nyomd meg a ⬇ gombot. A bal oldali analóg kar használatával a blokkot forgasd abba az irányba, ahová rögzíteni akarod. A választás megerősítéséhez, és az átkapcsoláshoz az Építő üzemmódra, nyomd meg a ⊗ gombot.

A ⬅ vagy ➡ gomb megnyomásával változtathatod meg a kijelölt blokk Gummi osztályát. A ⬆ vagy ⬇ gombokkal változtathatod a blokkokat az osztályokon belül. A hajó forgatásához használd a bal oldali analóg kart. Ha van festékszóród, nyomd meg a ▢ gombot, hogy átkapcsolj Festő üzemmódba.

ÉPÍTŐ ÜZEMMÓD

Ebben az üzemmódban rakhatod össze a Gummi blokkokat Gummi hajóvá.



A ▢ gomb megnyomásával jelölheted ki az egész hajót. A jobb oldali analóg karral forgathatod az építkezési területet. A bal oldali analóg karral forgathatod a hajót. A △ gomb megnyomásával törölheted a hajót. Ha a kiválasztott blokkot eggyel feljebb akarod vinni a rácsozaton, nyomd meg az L1 gombot, ha eggyel lejjebb, nyomd meg az L2 gombot. A ⬆, ⬇, ⬅ vagy ➡ gomb használatával mozgathatod a kiválasztott blokk helyzetét mutató kurzort, és a ⊗ gomb megnyomásával illeszted a helyére.

Az R1 gomb megnyomásával válthatsz a Választó üzemmódba. Az R2 gomb megnyomásával lépsz a Megvizsgáló üzemmódba.

MEGJEGYZÉS: Nem módosítható mindegyik Gummi hajó tervrajz.

MEGVIZSGÁLÓ ÜZEMMÓD

Check Ebben az üzemmódban ellenőrizheted a folyamatban lévő munkád. Az L1 gombbal nagyíthatod a képet. Az L2 gombbal kicsinyítheted. A jobb oldali analóg karral forgathatod a hajót. A ▢ gomb megnyomásával jelenítheted meg a hajó specifikációit. A △ gomb megnyomásával jelenítheted meg a funkciókat és vezérlőket. A ⊗ gomb megnyomásával tesztelheted a hajó hajtóművét, fegyvereit, stb. Az R2 gomb megnyomásával válthatsz az Építő üzemmódba.

FESTŐ ÜZEMMÓD

Ha már szereztél festékszórót, ebben az üzemmódban változtathatod meg a Gummi blokkok színét. Ha szereztél színpalettát, több szín közül választhatsz.

CREDITS

SQUARE CO., LTD

Director - Concept Design	Tetsuya Nomura
Main Programmers	Hiroshi Harata, Kentarou Yasui
Map Planning Director	Takeshi Endo
Event Planning Director	Jun Akiyama
Battle Planning Director	Yuuichi Kanemori
Technical Art Director	Akira Fujii
Character Modelling Director	Tomohiro Kayano
Animation Director	Tatsuya Kando
Background Modelling Director	Masahide Tanaka
Art Director	Takayuki Odachi
Menu Director and VFX Supervisor	Tomohiro Ishii
Texture Director	Takeshi Arakawa
VFX Director	Syuuichi Sato
Music	Yoko Shimomura
Sound Programmer	Hitoshi Ohori
Supervising Dialogue Editor	Teruaki Sugawara
Sound Editor	Chiharu Minekawa
Movie Director	Takeshi Nozue
Co-Producer	Yoshinori Kitase
Producer	Shinji Hashimoto
Scenario Supervisor	Keiko Nobumoto
Scenario Writers	Jun Akiyama, Daisuke Watanabe, Kazushige Nojima
Main Character Designer	Tetsuya Nomura
Lead Character Designer	Fumi Nakashima
Character Designers	Tomoyuki Sato, Takuya Iwasaki, Mihoko Ishii
Storyboard Designers	Hiroyuki Shimazu, Tetsuya Nomura

MOVIES

Associate Director	Hideki Mizoguchi
Set and Props Supervisor	Kazuyuki Ikumori
Visual Effects Supervisor	Hiroyuki Seshita
Chief Setup Supervisor	Taiji Okusawa
Setup Supervisor	Kei Miyamoto
Production Manager	Norimichi Kurosawa
Visualworks Director	Hiroshi Kuwabara
Visualworks Producer	Satoshi Tsukamoto

SOUND DEPARTMENT

Sound Tool Programmer	Satoshi Akamatsu
Sound Editor	Ryo Inakura
Synthesiser Programmer	Ryo Yamazaki
Production Manager	Kensuke Matsushita

QUALITY MANAGEMENT DIVISION

Quality Assurance Producer	Akihito Shoji
Quality Assurance Director	Kenichi Miyake
Quality Assurance Co-ordinators	Nagako Ikuta, Tetsuya Hiraoka

LOCALISATION TEAM

General Manager	Akira Kashiwagi
Localisation Directors	Kazuyoshi Tashiro, Ichiro Nonaka
Localisation Specialist	Amanda Jun Katsurada
German Localisers	Tet Hara, Marcus Wehner, Josef Shanel
French Localisers	Laurent Sautière, Jacques Martine
Italian Localiser	Alessandro Mantelli
Spanish Localiser	Eduardo López Herrero
Localisation Assistants	Mai Morofushi, Satoko Kondo, Tomoko Sekii, Seikoh Hokama

MANAGEMENT

Production Manager	Koji Nonoyama
Production Assistant	Eri Morimoto
Production Executives	Hisashi Suzuki, Youichi Wada
Executive Producer§	Hironobu Sakaguchi

THEME SONG

Simple And Clean	Written By Utada Hikaru Licensed by TOSHIBA-EMI LIMITED

CAST

Kingdom Hearts New Characters Cast:

Sora	Haley Joel Osment
Riku	David Gallagher
Kairi	Hayden Panettiere
Ansem	Billy Zane
Squall (Leon)	David Boreanaz
Aerith	Mandy Moore
Cloud	Steve Burton
Yuffie	Christy Carlson Romano
Tidus	Shaun Fleming
Wakka	Dee Bradley Baker
Selphie	Molly Keck
Sephiroth	Lance Bass

Featuring the Disney Character voice talents of:

Seth Adkins, Wayne Allwine, Tony Anselmo, Sean Astin, Kathryn Beaumont, Jeff Bennett, Jodi Benson, Robby Benso, Susanne Blakeslee, Brian Blessed, Corey Burton, Eddie Carroll, Pat Carroll, Dan Castellaneta, Bobby Costanzo, Jim Cummings, Bill Farmer, John Fiedler, Jonathan Freeman, Tony Goldwyn, Gilbert Gottfried, Jess Harnell, Naia Kelly, Linda Larkin, Eli Linnetz, Tress MacNeille, Ken Mars, Mark Mosley, Ken Page, Tony Pope, Kevin Michael Richardson, Chris Sarandon, Kath Soucie, Chris Steele, Russi Taylor, Audrey Wasilewski, Scott Weinger, James Woods

DISNEY INTERACTIVE

Senior Producer	Peter Wyse
Associate Producer	Pat Larkin
Localisation Manager	Sonoko Ishioka
Voice Director/Casting Director	Ned Lott
Senior Artists	Mary Ann Ramirez, Ken Christiansen
Consulting Artist	John Loter
Vice President, Console	Dan Winters
Marketing Manager	Stephanie Yoshimoto
Marketing Director	Bob Picunko
Vice President, International	Sanjeev Lamba
Sr. Vice President and General Manager	Steve Finney
President	Jan Smith

DISNEY INTERACTIVE JAPAN

Senior Producer	Emiko Yamamoto
General Manager	Shuji Utsumi

SQUARE SOFT, INC. LOCALISATION

Localisation Specialist	Ryosuke Taketomi
Editor	Jennifer L. Mukai

SQUARE EUROPE LTD

Managing Director	Yuji Shibata
Deputy Managing Director	Tomohiro Yoshikai
Marketing/PR Assistant Managers	Abbass Hussain, Stéphanie Journau
Chief Of Production Department	Katrin Darolle
Assistant Manager IT and Technical Support	Alex Moresby
Assistant Localisation and Production	Yuko Tomizawa
English QA Team	Emmeline Dobson, Siraj Kukan, Hanson Lau, Oli Newton-Chance
Project Co-ordinator (French)	Seb Ohsan Berthelsen
French QA Team	Hicham Rakim, Stanislas Baron, Saïd Benbrahim, David Dicembre, Geneviève Marier Howard, Florence Reidenbach
Project Co-ordinator (German)	Thorsten Schaefer
German QA Team	André Woitczyk, Torsten Hiss, Anouk Kalmes, Falco Ramin Javazi, Claire Thill, Tim Weidmann
Project Co-ordinator (Italian)	Alessandro De Luca
Italian QA Team	Antonio Marfuggi, Michele Cassiano, Achilles Hilmi, Fiorenzo Marino, Chiara Riffaldi
Project Co-ordinators (Spanish)	Luis López, Rafael Ríos Pérez, Luis Vázquez
Spanish QA Team	Carolina Aguerre, Anil Bawa-Cavia, Jorge Del Castro, Ana Mialdea, Natalia Murillo
Special Thanks	Carole Degoulet, Térence Mosca-Toba, Catherine Duperron, Florence Kum, Sean Kelly, Jon Anning, Steve O'Neill, Russell Coburn, Stuart Turner, Ati, Paul and Kumi